AMIGA DÜNYASI

YIL: 3 SAYI: 29 EKİM 1992 24.000.-TL(KDV DAHİL)

MEGA TRAVELLER II

SHOW TIME

AYIN KONUSU
KAYAHAN

POPEYE II

MÜZİK UYGULAMALARI
INTRO ve DEMO YAPIMI
AEGIS ANIMATOR

HEDİYE YAĞMURU...

- AKAR Co.'dan MOUSE'lar
- CONVERSE'den T-SHIRT ve ÇANTA'lar
- LEVI'S JEANS'den BLUE JEAN'ler
- [illegible]'dan PHILADELPHIA BASKET TOP'ları
- UYUMSOFT ELEKTRONİK'ten JOYSTICK'ler

BIYAT

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

AEGIS ANIMATOR 12-15
GRAFİK TEKNİKLERİ 16-19

MÜZİK

DAİMA 22
İLHAN İREM
AMIGA ve MÜZİK..... 26-27
PRO TRACKER 28-32

ÖZEL

GLOBAL TRASH 36-39
AYIN KONUĞU 40-41
KAYAHAN
HIZIR ACİL..... 55-57
PİLOTLAR KAHVESİ..... 60-61
GRAFİK YARIŞMASI..... 80-82
SHOW TIME 90-94

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 4-10
AYIN OYUNLARI 20
AMIGA SALATASI 47-49
OKUR MEKTUPLARI 54

OYUN TANITIM

ADVENTURE 66-67
PLAN 9
LIVERPOOL..... 68-69
PUSH OVER..... 70-72
MEGA TRAVELLER..... 74-75
RED ZONE 76-77
POPEYE II 78-79
VIKINGS 84-87
FRP KÖŞESİ..... 88-89

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ..... 42-44

PROGRAM DÖKÜMLERİ

BASIC..... 95-96

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA ve C..... 33-35
AMOS 50-53
PASCAL 58-59
ASSEMBLER 62-64

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
ONUR ÜNYELİ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
ÜMİT ERTEK

MONTAJ
TURGUT TUNCAY
Tel:52014 32

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK
Tel: 249 42 40

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR A.Ş.

Tel: 250 17 86-250 40 79

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ YAPILMAKTA VE ÇIKIŞLAR KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Yaz tatilinin bitmesi ve okulların açılmasıyla telaşlı bir koşturmaca içerisinde geçti Eylül ayı. Eylül ayının önemli haberlerinden biri, The Marmara otelinde düzenlenen BİLİŞİM fuarıydı ve en önemlisi de Teleteknik'in bu fuara katılıyor olmasıydı.

Aylardır, bu satırlarda bu tür organizasyonlarda Commodore adını görmek istediğimizden söz eder dururduk. Bu nedenle bu olay bizim açımızdan önemli bir gelişme. Bu fuarla ilgili kayda değer olayları gelecek ay sizlere ileteceğiz. Umarız bu tür organizasyonlara katılımlar devam eder.

Dergimizin yazarları da yavaş yavaş yuvaya dönmeye başladılar. Artık yazıların, dolayısıyla dergimizin gecikmesi için fazla bir neden kalmadı. Anormal bir terslik olmazsa tabii. Bu arada taa Antalya'dan yazılarım sektirmeden, hatta İstanbul'daki yazarlarımızdan daha erken gönderen Kağan'a (Gürkaynak tabii) ve hiçbir karşılık beklemeden yazılarını düzenli olarak gönderen sevgili İlhan İrem'e özel teşekkürlerimi bildirmek istiyorum. Cem Gencer ve Cenker Özyurt ise yazılarım erken getirme konusunda sürekli kendi rekorlarını kırıyorlar. Onlar, medar-ı iftiharımız..! Bir de diğerleri var tabii, ama şimdilik deşifre etmeyelim, daha zamanı var.

Amiga 500 Plus, son zamanlarda insanların kafasında son derece soru işaretleri yaratan bir konu oldu. Aslında bunun nedeni, satıcıların bu konuda bilgisizliğinden kaynaklanmakta. İnsanlar sorunların neden kaynaklandığını bilmediği konuların üzerine genellikle fazla gitmiyorlar. Bu durumda da pekçok konu aydınlanamıyor. Amiga 500'de çalışıp Amiga 500 Plus'ta çalışmayan programların çoğu 1.3 Kickstart ile 2.0 Kickstart farklılığından kaynaklanıyor. Bazı bayiiler, Kickstart Switch ile sorunu çözdüler. Peki, nedir bu switch? Şimdi, A500 Plus'ın Kickstart Rom'unun versiyonu 2.0. Ancak eski A500'lerin, 1.3. İşte switch'in kumanda ettiği kartta, eski 1.3 Kickstart Rom'u var. Bu switch vasıtasıyla, siz makinayı 1.3 ya da 2.0 olarak açabiliyorsunuz. Tabii bu durumda da, programların çalışmaması için herhangi bir neden kalmıyor.

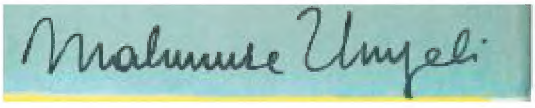
Sizlerden gelen istekler doğrultusunda, SHOWTIME bölümünü yeniden başlattık ve mega demolardan oluşan mega SHOWTIME hazırladık. Zevkle okuyacak ve demo dünyasında bir gezinti yapacaksınız. Bu ayki bir diğer yeni köşemiz, GLOBAL TRASH. Bu bölümde kısa demo ve intro teknikleri öğreneceğiz.

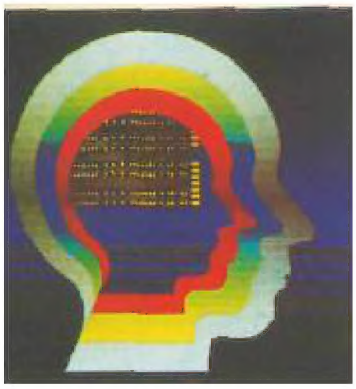
Bütün bunların dışında, tüm yazılarımız ve bölümlerimiz devam ediyor. Yine birbirinden güzel oyunlarımız, birbirinden yararlı utility'lerimiz var. Sevecek ve beğeneceksiniz.

Çevre konusunda bu ay da söyleyeceklerimiz var tabii. Son çöp grevi, biliyorsunuz kalıcı izler ve ne olduğu belirsiz mikroplar bırakıp geçti. Geçti demek yanlış aslında; ertelenen çöp grevi yeniden gündeme gelecek bir süre sonra. Henüz eskisinin etkilerini atlatmamışken, yeni yeni çöp yığınları ve çöp kokulan arasında kalacağız. Bunun için önlem almalı, çevremizin de önlem almasını sağlamalıyız. Lütfen çevremize özen gösterelim, özen göstermeyenleri uyaralım.

Daha temiz bir dünya için, elele....

Sevgi ve saygılarımla...





HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
*
HABERLER
GÖRÜŞLER
*
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

CITIZEN YÜKSEKLERİ HEDEFLİYOR

Citizen yeni bir printer serisi çıkardı. Bu seriyle printer satışında şu an bulunduktan 3. sıradan 1. sıraya yükselmeyi hedefliyorlar. Bu konuda **Citizen** yetkilisinin söyledikleri ise aynen şöyle:" Biz bu serinin rakiplerimizin vaadettiği herşeye, hatta daha fazlasına sahip olduğuna inanıyoruz"

Yeni seride temel **200** modelinden başka daha çok font içeren **240** modeli ve bir de bunun renklisi olan 240C modeli mevcut. Bütün modeller sessiz çalışıyor. Aynca **"auto-set"** denen bir özellik sayesinde bilgisayardan gelen sinyallere göre otomatik emülasyon yapıyor.

Son olarak da **Citizen,** printerlarda kullanılmak üzere yeni bir şeffaf film çıkardı. Bu film sayesine pojelerin çıktısı şeffaf filme alınabiliyor. Eminim bu çok kişiyi sevindirir.

ENTITY Kış Soğuklarını Unutturacak

Oldukça istikrarsız bir politika izlemelerine rağmen, gene de iyi oyunlar çıkaran **Loriciel,** kış için oldukça hazırlıklı.

Son rötuşların bitmesini bekleyen **Entity** adlı fantastik dövüş oyununda oldukça çekici bir bayanı yönetiyoruz.

FLASHBACK GELİYOR

Pek çok kişinin ilk görüşte aşık olduğu, yalnız çok çabuk bitmesinden şikayet ettiği **"Another World"** adlı oyunun devamı yapıldı.

İlkini bitirenlerin bildiği gibi, kahramanımız bir kanadı dinazorun üstünde bilinmeyene doğru yola çıkmışü.

Bakalım bunun devamı olan "Flashback"'te neler olacak. Kasımda bekleyin...

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

BEAST Efsanesi Devam Ediyor ...

Hadi hep beraber mutlu olalım!!! Psygnosis firması, uzun süreden beri beklenen bombasını patlattı. Beast serisinin devamı olan **"Beast 3 - Out Of The Shadow"** eylül ayında piyasaya sürüldü. Eğer cracker grupları iyi çalışırlarsa, belki siz bu satırları okurken Beast 3 Türkiye'ye ulaşmış olacak. Beast serisinin hayranları, bu oyunu görünce oldukça şaşıracaklar. Bunun nedeni ise şu: Beast 2 ve 3'teki kahramanımız olan yaratık(!) yerini kafasında şapkası, sırtında çantası olan bir vatandaşa bırakmış. Oyun gene fullscreen grafikler, bolca kullanılan parallax scroll tekniği, birçok puzzle türü bilmeceler, mükemmel animasyonlar ile süslenmiş. Düşmanlarımız gene ilginç varlıklar. Birinci ve ikincisindeki atmosfer gene yakalanmış. Oyunumuz 4 disketten oluşuyor ve her zamanki gibi trackloader sistemi kullanılmış. 512 KB ile çalışabiliyor. Oyun forest (orman), temple (tapmak). cave (mağara), castle (kale) adlı dört bölümden oluşuyor. Bu dört bölüm de kendi arasında dörde ayrılıyor. Oyunun oynanabilirliği gene oldukça yüksek düzeyde. Oyunun orjinaline £29.99 ödeyerek sahip olabilirsiniz. Beast is the best!!!

MORPH PLUS

Black or White, Terminator II veya Sleep Walkers'i seyrettiyseniz ve bunların nasıl yapıldığını merak ediyorsanız, işte AMIGA, işte **MORPH.** Her zaman olduğu gibi grafik dünyasında en son gelişmeleri yakalayan ve 10 yıllık bilgi birikimiyle en iyi programlan hazırlayan Amiga dünyasında, **MORPH** programlarına bir yenisi eklendi: **MORPH PLUS.** Bu program sayesinde herhangi bir resimden başka bir resme, bir surattan başka bir surata dönüşüm yapabiliyorsunuz. Sinema teknolojisinde son yenilikler arasında sayılan morph tekniğinin yanısıra, resim yuvarlama, resimleri küre haline getirme, perspektif ve bunun gibi daha yüzlerce efekt programının içinde hazır. 16 milyon renkli resimlerle çalışan program, hızlandırıcı karta ihtiyaç duyuyor.

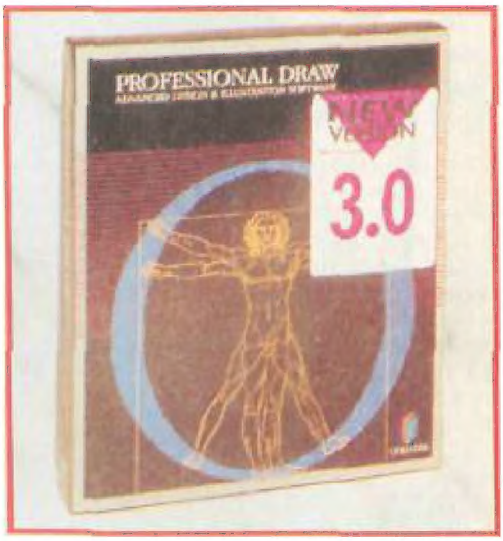
PROFESSIONAL DRAW 3.0

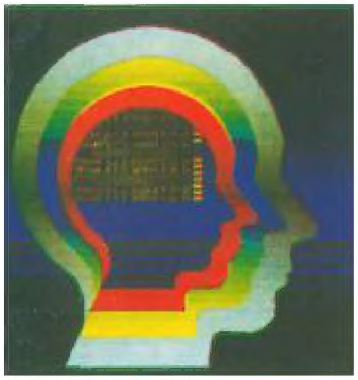
İleriye doğru bir adım mı?

Gold Disk firması, herhangi bir programın update'ini yaptığında, elindeki diğer programların da update'lerini yapma gibi bir üne kavuştuğu bu sıralarda, bu ününe ters düşmedi ve Professional Draw'in yeni versiyonu **PROFESSIONAL DRAW 3.0ı** piyasaya sundu.

Yeni versiyon **Agfa Compugraphic** veya **Type** 1 tipi fontlan direkt olarak kullanabiliyor. Bunların yanında otomatik lineer ve radiant degrade atabilme, **PANTONE,** bitmap'leri vektör grafik haline getirme, çok büyük sayfalarda çalışabilme ve Gold Disk'in son atağı Genies'i içermekte. Genies sayesinde yeni komutları programlayabiliyor ve makrolar yaratabiliyorsunuz.

Programın satış fiyatı S99.





HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

YİNE YOLLARDAYIZ

Lotus gibi muhteşem bir yarış oyunu çıkararak diğer firmalara toz yutturan Gremlin, yeni bir atağa hazırlanıyor. Lotus'un hızlı olduğunu düşünenlerin daha hiçbirşey görmediğini iddia ediyorlar. Nigel Mansell'in Grand Prix şampiyonluk yarışlarında gayet iyi gittiği şu günlerde bu oyunu çıkarmakla zamanlamalarının ne kadar iyi olduğunu kanıtlayan Gremlin oyunun son parçalarını yazıyor. Evet Nigel Mansell Grand Prix sprite arabalar ve objelerle ve 3 boyutlu vektör yollarla çok hızlı. Ayrıca bütün dünyada yarışma ve arabanızı mükemmele doğru geliştirme imkanlarıyla oyuna renk katılmış. Bakalım bu sefer de basarabilecekler mi?

BURAYI OKUMADAN GEÇMEYİN!!!

Uzun zamandır dergimize başta telefon olmak üzere her türlü iletişim aracıyla en çok sorulan soru, "Street Fighter II Amiga'da çıktı mı?" idi. Artık kesin bir cevap verebilmekten mutluyuz. Arcade makinalarında uzun zamandır hit olan bu oyunun Amiga'da da listelerin en tepelerine yükseleceği tahmin ediliyor. Capcom'un bu oyununun çevirimini US GOLD üslenmiş. Amiga versiyonunu yapan gurup ise, Creative Materials.

Bu gurubun Final Fight'ı yapan gurup olması oyunun kalitesinin garantisi sayılabilir. Büyük bekleyiş sona ermek üzere!

HISTORY LINE

Battle Isle'in başarısından sonra Blue Byte yeni bir strateji oyunu çıkardı.

Bu oyun, birinci dünya savaşında geçiyor. Oyun, savaşı başlatan suikastle başlıyor. Oyun çok geniş bir alanda oyuncunun stratejik yeteneklerini test ediyor. Ayrıca oyun boyunca güncel gelişmeler izlenebiliyor.

Silahlar da savaşla beraber değişiyor, gelişiyor.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

STAR'DA YENİ DÖNEM

Star Micronics 1. Ekim. 1992'dcn itibaren yürürlüğe girmek üzere Türkiye'de Star yazıcılarının sadece Albim tarafından dağıtılmasına karar verdi. Kararın gerekçesi; iki distribütörün kaçınılmaz rekabetinin Star'in pazardaki geleceğini etkilemesi olasılığının her geçen gün artması. Albim yetkilileri. "Son aylarda Star yazıcı pazarında anlaşılmaz fiyat kırmalarının bayilerimizde yaradığı rahatsızlığı hergün artan bir dozda hissettik, fakat sabırla bugünleri bekledik; havilerimize sabretmelerini rica ettik. Sıkıntılı dönemlerde Albim'le ticari ilişkisinin ötesinde kader birliği yapan, kısa vadeli hesap yapmadan bizleri tercih ederek bu anlamlı başarıyı sağlayan dostlarımıza teşekkür ederiz." diyorlar.

Bu konuda Albim'in yorumu şu:

"Aynı markayı birden fazla distribütörün pazarlaması, marka pazarda belirli bir paya ulaşırken avantajları ve dezavantajları beraberinde taşır. Ayrı çevreleri ve ayrı yaklaşımları olan iki veya daha fazla firmanın çabaları nın geleceğini tehdit etmesi kaçınılmazdır. Zamanla satıcılar aynı müşterilere hitap etmeye başlar, hele pazardaki büyüme yavaşlamış ise rekabet zararlı olmaya başlar. Star'da diğer markalarla rekabetin artacağı bugünlerde karar almada geç bile kalmıştır. Zaten Star Micronics belirli tecrübelerin ışığında birden fazla distribütörün olduğu pazarlarda tek distribütörlük kararını zamanı geldiğinde vermektedir. Kısacası kararı doğal bir gelişme olarak kabul etmek gerekir."

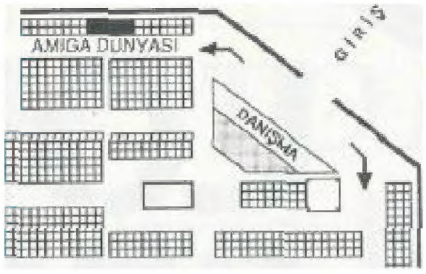
Bu alanda tek distribütörün kesinlikle dezavantajı olmayacağını söyleyen yetkililer, Albim'in bugüne kadar uyguladığı prensipleri doğrultusunda devam edeceğini, başarısının kaliteli bayilerle çalışmak avantajı ve 10 yıllık sektöre! tecrübe sonucu oluştuğunu belirtiyorlar ve "Bugünlerde rakiplerimizin hatalarının iyi teşhisi ile geldik, rakiplerimiz bugüne kadar yapmaktan kaçındığımız hataları, tek distribütör olduktan sonra yapacağımızı boşuna beklemesin! Dostlarımızdan ricamız yanlış yaptığımızda bizi uyarmalarıdır." diye ekliyorlar.

CITIZEN Taklit Urünlere Karşı Kampanya Açıyor

Saat sektöründe başarılı markalardan olan Citizen, son zamanlarda yaygınlaşan marka taklidi olaylarına karşı, geniş çaplı bir kampanya başlatıyor. Yapılacak kampanyada, taklit saatlerle, gerçek Citizen'ler arasındaki ayrımı gösteren en önemli nokta, Citizen saatlerinin içindeki makinede bulunan oyma Citizen logosu. Perakende fiyatları 350.000.-TL. ile, 2.500.000.-TL. arasında değişen Citizen saatlerinin 1000'e yakın değişik modeli var.

Piyasada son derece tutulan Citizen saatleri, son olarak High-Tech modellerini piyasaya sürüyor. Ayrıca çok değerli ve ileri teknolojilerde kullanılan Titanyum metalinden üretilen yeni Citizen Titanyum modelleri 54.60 gr ağırlığı ile saat teknolojisinde hafiflik ve zerafet konusunda yeni ufuklar açmaya devam ediyor.

AMIGA DÜNYASI ENKHEK92 FUARINDA



ENFOTEK'92 II. Uluslararası Enformasyon Teknolojileri Büro ve Büro Donanımları Fuarı, ANKARA'da Altınpark Expo Center' da 6-11 Ekim talihleri arasında yapılacak.

Anılan fuarda sektörel sorunlarla ilgili olarak. Seminer ve Uygulamalı Gösteriler kapsamında. Masa üstü yayıncılık ve mailing sistemi, Barkod sistemleri. Hastane otomasyonu. Ofis otomasyonu. Belediye otomasyonu. Arşiv sistemleri. Animasyon, Presentasyon, multimedia teknolojileri, CAD ve CAD-CAM uygulamaları. Ticari programlar ve uygulama yazılımları yer almakta.

Ayrıca fuar süresince yapılacak eğitim çalışmaları kapsamında. Msdos, Unix ve Xenix İşletim Sistemi. Kelime İşlem yazılımları eğitimi (Word, Wordstar, PW gibi). Spread Sheets eğitimi (Lotus, Quattro Pro, Excel v.b.), Windows eğitimi yapılacak.

ENFOTEK'92 fuarına Yabancı Ticari Delegasyon ziyaretlerinin sağlanması amacıyla Dışişleri Bakanlığı kanalıyla Doğu Avrupa, Balkan ülkeleri. Birleşik Devletler Topluluğu (özellikle Türki Cumhuriyetler), Orta Doğu ve Uzak Doğu ülkelerinden davet edilen ticari delegasyonlar, resmi ve özel kuruluşlarla temaslar yapacaklar, luar süresince yapılacak tüm etkinliklere katılacaklar. Bilgisayar ve Enformasyon Teknolojilerindeki son yeniliklerin sergileneceği bir fuar olacak

ENFOTEK 92 de derginiz AMIGA DÜNYASI da Ankara'lı Amiga'cılarla tanışmak üzere bulunacak. Tüm Ankara'lı Amiga'cıları bu tür organizasyonları desteklemek amacıyla ENFOTEK 92 ye davet ediyoruz.

AEGIS ANIMATOR

Lütfü GÖZGÜCÜ

Herkese Merhaba,

Hoşgeldin Sonbahar, hoşgeldin serin hava. Bir başkadır Sonbahar mevsimi, yapraklar dökülür, mis gibi toprak kokar her taraf, evlerde Amiga başında, dışarda yaprak dökümünü ve hafif yağmuru seyrederek romantik bir hava içerisinde, grafik programları yüklenmiş, bir bardak sıcak çay alınmış, arkadan gelen hafif seste bir müzik ve hünerler gösterilmeye başlanmıştır. Bir başkadır Amiga ile Sonbahar.

Okullar açılmıştır, sabah kalkmak kimileri için zor olabilir, bunu anlayabiliyorum, çünkü ne de olsa ben de bir zamanlar öğrenciydim. Ancak benim bir prensibim vardı o yıllarda, yani bundan 5 sene önce, sabah kalkmak zor gelirdi ama, geri dönüp bilgisayarıma kavuşup, onunla çizim olsun ya da derslerimle ilgili programlar olsun, bunları yapacağımı düşündüğüm zaman, hemen kalkıp hazırlanırdım. Sizlere de tavsiye ederim, deneyin.

Geçtiğimiz ay yine bilgisayarların parmağı olan bir film oynadı sinemalarda. Yine korku ve gerilim konusunun ustası 'Stephen King'den bir filmdi bu, adı 'Sleepwalkers' ya da Türkçe'ye çevrilmiş adı ile 'Dönüşüm'. Geçen ay sözünü ettiğim, 'Bahçıvan' kadar mükemmel değildi belki; ancak, yine de seyretmeye değer bir filmdi.

Tabii ağız tadıyla da korkutan, ama gerçekten korkutan bir iki sahnesi de vardı. Bunu da yabana atamam. Eğer görmediyseniz, filmdeki bilgisayar destekli bölümler için görmenizi tavsiye ederim.

Hep çizim, hep çizim diyenler vardır aranızda mutlaka. Öyle ya hep çizecek miyiz? Çizdiklerimize hareket verip, onları dolaştırıp mesela oynatıp çeşitli animation'lar yaptırmayacak mıyız diyenler için, bu sayımızda bir animasyon programı açıklamaya karar verdim. Bu programın ilk kelimesi olan 'Aegis' sizlere yabancı olmasa gerek çünkü, tanınmış bir firmadır kendileri. Ayrıca geçen sayıda da bu firmanın çizim programını açıklamıştım. Bu program, yani **'Aegis Animator'**, geçen sayıda açıkladığım program ile aynı sayılır. En azından aynı sistemle çalışıyor. Yani o programdan yardım alabilirsiniz. Eğer geçen sayıdaki programı iyi kavradıysanız, o zaman bu program sizlere daha da kolay gelecek. Maalesef bu kez 512 K kullanıcıları için üzgünüm; çünkü programımız 512 K ile tam anlamıyla çalışmıyor. Yani yetersiz kalıyor. Hatta 1 MByte bile bazen sorun çıkarıyor. Eğer, çok şatafatlı şeyler yapmayacaksanız 1 Mbyte yeterli olacaktır. Ama ben fazlasını istiyorum diyenlerin yapacağı şey gayet basit, ne olabilir? Tabii ki EK HAFIZA!!!

Yine her zaman olduğu gibi, programı yükledikten sonra, karşımıza gelen ekranımızda (geçen programdan hatırlayacaksınız) bir **'Fast Menu'** mevcut. Program yine üst menüler vasıtasıyla idare ediliyor.

Bu arada, 'Fast Menu'de bulunan tüm işaretlerin detaylı açıklamasını şemada bulacaksınız.

İşte ilk menümüz, her zaman ki gibi, **Project:**

1- Undo: Son yaptığımız işlemi silmek veya kazara son sildiğimiz şeyi geri getirmek için kullanılır.

2- Fast Menu: Ekranda açılışta görülen Fast Menu penceresini kapatıp, açmak için kullanılır.

3- New Script: Tüm ekranı silmek için kullanılır.

4- Stroge: Tüm disket içeriğini gösterir ve disket ile ilgili işlemler buradan ayarlanır. Yani kayıt, yükleme vb. gibi.

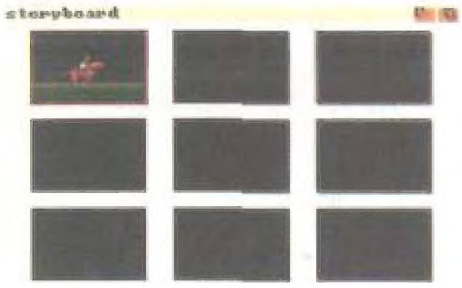
5- Story Board: Burası Animation hazırlama bölümü. Yani Yaptığınız şekilleri burada sıraya koyup, oynatım için hazırlayabilirsiniz.

6- Color: Renkleri, paletinizi ve renklerle ilgili herşeyi ayarlamak için bunu kullanacaksınız.

7- Time: Oynatım zamanını ayarlamanız için.

8- Status: Sizlere kalan hafızayı ve ekranda oynayan şeklin hangi karesinde olduğunu bildirir.

9- About Ani: Malum firmamızın reklamı.



10- Exit: Programı terk etmek için kullanılacak.

İlk menümüzü bitirdik. Sıra ikinci menümüz olan **Create'e** geldi:

1- Line: Eğer, düz çizgiler kullanacaksak bunu seçeceğiz.

2- Polygon: Eğer. bütün bir alan kullanacaksak bunu seçeceğiz. Ayrıca burum iki alt menüsü var:

2a) Filled: Seçtiğimiz alanı içi dolu olarak çıkarır.

2b) Outline: Seçilen alanın, sadece ana hatlarını çıkarır. Yani çerçeve şeklinde.

3- Circle: Eğer. daire şeklinde yuvarlak şeyler çizmek istiyorsak, bunu kullanacağız. Bunun da iki alt menüsü var:

3a) Filled: Seçtiğimiz alanı içi dolu olarak çıkarır. Yani içi dolu bir daireniz olur.

3b) Outline: Seçilen alanın, sadece ana hatlarını çıkarır. Yani çerçeve şeklinde. İçi boş bir daireniz olur.

4- Star: Çizimlerinizde yıldız türünde şekiller kullanacaksanız, bu seçenekten yararlanacaksınız. Bunun da iki alt seçeneği var:

4a) Filled: Seçtiğimiz alanı içi dolu olarak çıkarır. Yani içi dolu bir yıldızınız olur.

4b) Outline: Seçilen alanın, sadece ana hatlarını çıkarır. Yani çerçeve şeklinde. İçi boş bir yıldızınız olur.

5- Block: Çizim alanında çeşitli bloklar yaratmak için kullanılır.

6- Clone: Ekranda seçtiğiniz şekillerin kopyalarını alıp bunları çoğaltmak için kullanılır.

7- Destroy: Ekranda seçilen şekilleri yok etmek için kullanılır.

Böylece ikinci menümüz de bitti. Sıra üçüncü menümüz olan Move'da yani artık çizdiğimiz şekillerimize hareket vermeye geçebiliriz.

1- Move: Yaptığımız şekillere hareket vermek için kullanacağımız bir komut. Üç tane alt menüsü var. Bunlar:

1a) Side Ways: Bu komut sayesinde, şeklimizin hareket alanını tanımlarız.

1b) in: Eğer hareketimiz, içerden başlayacak ise bunu kullanacağız.

1c) out: Eğer hareketimiz, dışardan başlayacak ise bunu kullanmalıyız.

2- *Rotate:* Geldik yaptığımız şekli çevirmeye. Eğer şeklimizi döndürmek istiyorsak bunu kullanacağız. Bunun da üç alt menüzü var:

2a) in plane: Eğer, iç yüzeyden döndürmek istiyorsak, bunu kullanacağız.

2b) Around X: Sadece X etrafında çevirmek için bunu kullanacağız.

2c) Around Y: Eğer, Y etrafında çevirmek istersek de bunu kullanacağız.

3- **Size:** Hareket eden şeklimizin büyüklüğünü ayarlamak için kullanılacak komut bu.

4- Path: Hareket eden şeklimizin izlediği yolu görebilmeniz için bu komutu kullanacaksınız.

5- Change Color: Yaptığınız şekilde renk değiştirme ihtiyacı duyarsanız, kullanacağınız komut.bu.

6- Change Type: Bir üst menüde açıkladığım şekillerden (Line. Polygon, Circle, Star) değiştirmek istediğiniz olursa bunu kullanın. Bunun da üç alt menüsü var.

6a) To Filled: İçi dolu olarak değişikliği sağlar.

6b) To Outline: İçi boş olarak değişikliği sağlar.

6c) To Line: Sadece çizgi olarak değişikliği sağlar.

7- Morph: Hareketlerden birbirine bağlanmasını istediklerinizi bağlamak için kullanacağız. Bunun da iki alt menüsü var:

7a) Loop: Şekilleri içice birbirine bağlamak için kullanacağız.

7b) Hook: Şekilleri biraz aralık bırakarak bağlamak için kullanılacak.

Böylece üçüncü menümüzünde sonuna ulaşmış olduk. Sıra dördüncü menümüz olan **Select'te.**

1- Point: Çizimlerimizin noktalarından, sadece bir tanesini seçmek için bunu kullanacağız.

2- Points: Eğer. çizimlerimizin noktalarından, birkaç tanesini seçmek istiyorsak bunu kullanacağız.

3- Segment: Eğer, çizimlerimizden bir kısmı komple seçeceksek bunu kullanacağız. Yani, komple bir daireyi ya da bir yıldızı seçeceğimizi düşünün.

4- Polygon: Çizimlerimizdeki bir tek alanı seçmek için kullanacağımız komut bu.

5- Polygons: Çizimlerimizdeki birçok yani birden fazla alanı seçmek için kullanacağımız komut bu.

6- AH: Tüm çizdiğimiz şekli seçmek için kullanacağımız komut da bu.

İşte dördüncü menünün sonu ve beşinci menümüz olan **Time** menusunun açıklamasında sıra. Burada oynatım sırasındaki zamanları bildireceğiz.

1- Next Tween: Sonraki şekil ile önceki şeklin arasındaki gösterim zamanını ayarlamak için kullanılır.

2- Replay Tween: Ayarlanan zamanın tekrarı için kullanılacak komutumuz.

3- Replay All: Tüm zamanların tekrarı için kullanılacak.

4- Play Loop: Bağlantı zamanlarını oynatıp sizlere gösterir.

5- Ghost Mode: Görüntülerin hayalet gibi görünüp kaybolmasını sağlar.

6- See Tween: Bağlantı aralarını görmek için kullanılır. İki tane alt menüsü var.

6a) At End: Son bağlantı zamanını gösterir.

6b) At Begin: Başlangıç bağlantı zamanını gösterir.

Böylece beşinci menünün sonuna geldik ve sıra son menü olan Color'da.

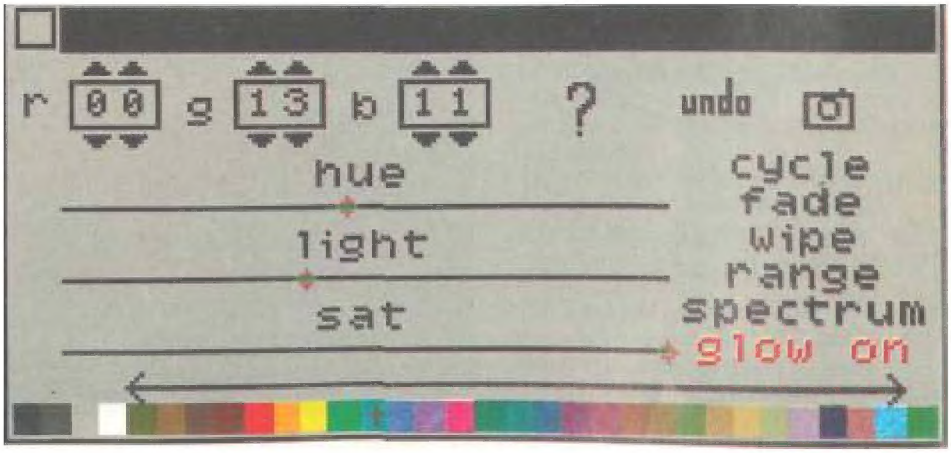
Color menüsü, bilindiği gibi renk ayarlamaları için kullanılır. Buradan istediğiniz rengi seçip kullanabilirsiniz.

Geldik programımızın sonuna. Programımızın mükemmel olduğunu söyleyemem. Ancak animasyona yeni başlayanlar için ve kendini geliştirmek isteyenler için ideal bir program. Tek disket oluşu da ayrı bir kolaylık. Geçen sayıda açıkladığım "Aegis Image' programından yararlanıp, oradaki çizimlerinizi burada uygulayabilirsiniz.

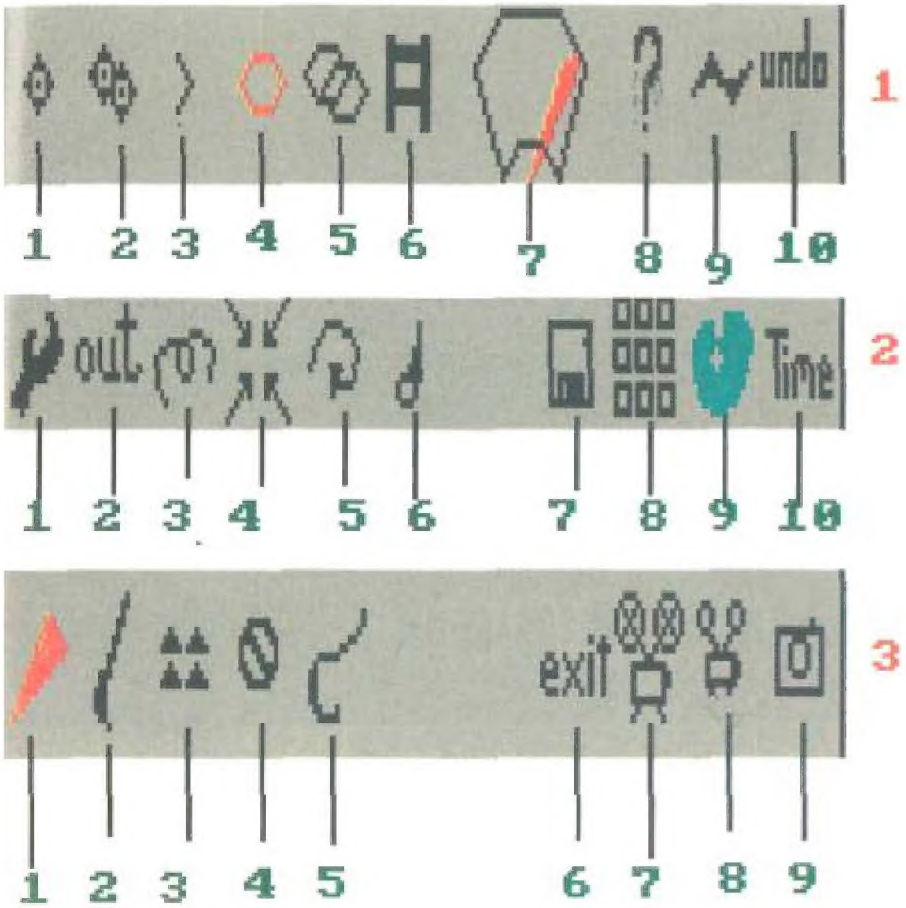
Sanırım söylenecek başka birşey kalmadı. Yapmanız gereken programcınızdan bir adet "Aegis Animator' temin edip, her zaman olduğu gibi imalata geçmek.

Gelecek sayımızda başka bir programda buluşmak üzere hoşçakalın.

Her zaman olduğu gibi kudret sizinle olsun.



GRAFİK



Sema 1

1- Noktalı çizimler için
2- Noktalı çizimlerin birleşmesi için
3- Büyük şekilleri küçüklerden ayırmak için
4- Alan tanımlamaları için
5- Alanların birleştirilmesi için
6-
7- Kalan hafızayı ve kaçıncı Frame'de olduğunuzu gösterir
8- Ekranda işaretlenen renkleri palette gösterir
9- Renk kopyalaması yapar
10- Son yapılan işlemi silmek ya da silineni geri getirmek için kullanılır

Şema 2

1- Komple ekranda çizilmiş şekilleri taşımak için kullanılır
2- Komple ekrandaki şekli ekran dışına taşırır
3- Ekranda bulunan şekillerin, istenilen kısımlarını kaydırmak için kullanılır
4- Tüm ekranda bulunan şekilleri büyültüp, küçültmek için kullanılır
5- Ekranda seçilen şekilleri 0-360 derece çevirmek için
6- Şekillerin köşe noktalarından tutup, yerlerini değiştirmek için
7- Disket işlemleri için
8- Yapılan şekillerin sıralarını belirtmek için (Storyboard)
9- Renk Palette'i
10- Oynatma zamanını ayarlamak için

Şema 3

1- Normal çizim modu için kullanılacak
2- Çizdiğiniz şekillerin sırasını ve rengini değiştirir
3- Ekranda seçilen şeklin kopyasını almak için kullanılır
4- Ekranda seçilen şekli silmek için kullanılır
5- Seçilen şekillerin ebatlarını ve çeşitlerini değiştirmek için kullanılır
6- Çıkış için kullanılır
7- Sürekli oynatım için kullanılır
8- Yalnız bir kere oynatım için kullanılır
9- Oynatım sırasında görüntüyü dondurmak için kullanılır

H.Can MİLDON

Bütün grafik teknikleri meraklılarına merhaba... Okulların açılması, yine hepimizi üzüntüye boğduysa da, derslerden artan boş vakitlerini (!) Amiga'da birşeyler çizerek getirmek isteyenleriniz vardır herhalde. O halde bu sayfayı okumaya devam edin. Amiga Dünyası dergisinin bu sayısında bazı değişiklikler var. Bu aydan itibaren **Grafik Teknikleri** köşesini ben sürdüreceğim. Grafik Teknikleri köşesi yeni açılan Global Trash köşesine yardımcı olacak. Aralıklı olarak bu ay olduğu gibi Global Trash köşesinin grafik ihtiyacını karşılayacağım. Ayrıca dergimizin eski sayılarında olduğu gibi köşemize devam edeceğiz. Oyun grafikleri, demolarda kullanılan logolar, grafikler ve ilerki aylarda font yani demoların karakter setlerinin yapımı üzerinde duracağız. Köşemizde bazı yenilikler de var.

Bundan böyle her ay sayfamızda AMIGA'nın tanınmış en iyi grafikerlerinin yaptığı grafiklerle sayfamızı süsleyeceğim. Bu grafikerlere örnek vermek gerekirse, size Agony ve Unreal adlı oyunların grafiklerinin altına imzasını atan **Frank SAUER;** ülkemizde ve dünyada

listelerin bir numarası olan Shadow of the Beast adlı oyunun grafiklerini çizen **Martin EDMONDSON;** Gods. Magic Pockets ve The Chaos Engine vs. oyunlarının muhteşem grafiklerini çizen **Mark COLEMAN;** ayrıca demolardan tanıdığımız Silents grubunun usta grafikerleri **Mikael Balle** ve **Sionic,** Anarchy grubunun usta grafikeri **Golem,** Alcatraz grubunun Odyssey adlı demosunun mükemmel grafiklerini çizen PGCS, şu anda Scoopex grubunda grafik çizen **UNO,** Quartex grubunun grafikeri **Mack** ve daha birçoğunu sayabilirim.

Lafı fazla uzatmadan hemen bu ayki tekniğimize geçelim.

Bu sayımızda sizlere birçok demonun logolarında kullanılan bir tekniği anlatacağım. Bu teknik. Deluxe Paint'in effect menüsünde bulunan **Stencil** seçeneğini kullanarak logolara değişik efektler verme tekniği. Şimdi hemen **Resim -l-'e** bakalım. Bu ayki logomuzun renkleri olarak kırmızının tonlarını kullanacağız. Renklerin RGB üzerinden değerlerini Resim -1-'de gösterdim. Daha grafik çizmeye yeni başlayanlarınız olduğunu varsayarak, bu

Resim -1-

Effect menüsünden Stencil/Make modunu seçin.Burada logo renginiz kırmızıyı seçin.Invert seçeneğine basın.Make ile çıkın.Obje -3-'ü brush olarak alın ve logonun içine yerleştirin (Logo -1-).

Logo -1-

üstteki logoyu brush olarak alın ve iki kere Shift+o tuşuna basıp inceltin.

Logo -2-

renklerin seçilmesini kısaca anlatayım. Önce klavyeden **p** tuşuna basarak renk paletini çıkartın. Deluxe Paint IV'e göre soldan birinci renk background (arka plan) rengidir. Ona dokunmayın ve soldan ikinci rengi RGB değeri üzerinden **F00** yapın. Soldan sekizinci rengi ise **100** yapın. F00, yani açık kırmızıya ve ardından **Spread** seçeneğine basın. Şimdi de 100 yani koyu kırmızıya basın. Renkleri elde enikten sonra şimdi logomuzun çizimine gelelim. Önce, logomuzun içinden geçecek olan ve demo severlerce Raster Line olarak bilinen renk çubuğunu oluşturmak için, kırmızının en açık tonunda bir noktayı brush olarak alın. Renk tablosundaki renkleri kullanarak klavyeden "o" tuşuna basıp **Obje** -l-'i oluşturun. Obje -l-'i ve dört kat büyütülmüş halini Resim -l-'de görüyorsunuz. Obje -l-'i tam ortadan dikey keserek brush olarak alın. Bu da **Obje -2-** olsun.

Resim -2-'de gördüğünüz gibi. Obje l'i sağa doğru düzgün olarak çekin ve gördüğünüz renk çubuğunu oluşturun. Şimdi ise bu çubuğu **brush** olarak alıp brush menüsünden **Rotate/Any Angle** modunu seçin. Burada ekranın size göre sağ üst köşesinde çevirdiğiniz dereceyi göreceksiniz. Bu dereceye göre brush olarak aldığınız renk çubuğunu **45 derece** çevirin ve **Obje -3-**'ü oluşturun. Şimdi kendi zevkinize göre kırmızının en açık renginde bir logo çizin. Sıra, logomuzun içine **Obje** -3-'ü koymaya geldi. Bunun için, biraz önce bahsettiğim. Deluxe Paint'in Stencil tekniğini kullanacağız.

Resim -3-'te gördüğünüz gibi effect menüsünden **Stencil/Make** moduna gelin. Burada çizdiğiniz basit logonun rengi olan kırmızıyı seçin. Şimdi **Invert** seçeneğini ve ardından **Make** seçeneğini klikleyin ve buradan çıkın. Artık bu yaptıklarınızla logo renginiz olan açık kırmızı hariç hiçbir yere birşeyler çizemezsiniz. Obje -3-'ten yani renk çubuğundan, basit logonuzun içine çok olmamak kaydıyla birkaç tane yerleştirin. Böylece **Logo** -l-*i oluşturun. **Stencil** modundan çıkmak için, aynı yere gelip **Clear** "a basın ve **make** ile çıkın. **Logo -l-'i** brush olarak alın ve klavyeden iki kere **shift+o** tuşlarına beraber basın. Bu şekilde Logo -l-'i incelttik ve **Logo -2-** 'yi oluşturduk.

Resim -4-

Logo -2-'yi tam logo -1-'in ortasına getirin ve sağ mouse tuşuna basarak logo -3-'ü oluşturun.

Logo -2-

Şimdi ise logo -3-'ün içini kırmızı renk ile doldurun.

Logo -4-

Resim -4-'te gördüğünüz gibi. Logo -2-'yi tam Logo -1-'in ortasına getirin ve sağ mouse tuşuna basın. Böylece **Logo** -3-'ü oluşturduk. Logo -3-'ün içini açık kırmızı bir renk ile doldurup **Logo** -4-'ü oluşturun.

Resim -5-

Obje -4-

a-Normal hali

b-4 kat büyük hali

Obje -4-'ü logonuzun üç kısımlarına yerleştirin.İsteyenler daha başka bir obje yerleştirebilirler.
İşte logomuzun bitmiş hali:

Resim -5-'te gördüğünüz **Obje -4-'ü** çizin. Eğer isterseniz başka tür bir obje çizebilirsiniz. Şimdi **Obje -4-'ü, Logo -4-**

'ün uç kısımlarına koyun ve logonuzu bilirin, isteyenler başka efektler kullanabilirler. **Resim** -5-'te logomuzun bitmiş halini görüyoruz.

Bu ayki tekniğimiz de bu kadar. Bu aydan itibaren az önce de belirttiğim gibi ünlü grafikerlerin grafikleri ile sayfamızı süsleyeceğiz.

Bu ay sizlere *Martin EDMONDSON'un* çizdiği Shadow of the Beast II 'nin unutulmaz Game Over sahnesini ve Agony oyununun *Frank SAUER'in* çizdiği yanan ağaçlı açılış sahnesini veriyorum. Umarım memnun olursunuz.

Bu arada, gene bilgisayar dünyası hareketlendi. Hepimizi klavyelerin önüne zımbalayan Lotus ve Lotus II adlı oyunların üçüncüsü, belki siz bu satırları okurken odanızda olacak.

Test Drive III, Avrupa'da Ağustos ayında piyasaya sürüldü. Bakalım ülkemize ne zaman ulaşacak.

Grafik Teknikleri köşemiz önümüzdeki aylarda daha da renklenecek. Daha iyiye ulaşmak için yapıcı eleştirilerinizi bekliyorum. Önümüzdeki ay yeni tekniklerde buluşmak üzere sizlere bol Deluxe Paint'li dakikalar diliyorum...

DAİMA...

SAYIKLAMALAR
(1)

Nerde hareket, orda bereket...
Kesene bereket...
Denize girmek yasak...
Buraya park yapılmaz...
Devam et...
Bi saniye memur bey...
Anahtar üstünde...
İdare et...
Çiçekleri koparmayın...
Ezmeyin çimenleri...
Ayakkabılar çıksın...
Bağlansın başlar...
Baret giymek mecburi galerilerde...
Hakiki sıfır... Doksanüç model...
Çok çevir, çok kazan...
"Yazık oldu bence...
O yeşil bir sanraldı..."(!)
İşaretlere dikkat!..
Sol şerit geçmek için...
Önümde bir kasa;
"Kuzu kurdun, yol ford'un"
Mahrumiyet bölgesinden bir kamyon
otoyolsuz...
Nasıl... Niçin...
Havluları plaja götürmeyin...
Duş almadan girmek yasak havuza...
Yüksek sesle konuşmak...
Kabuklu yemiş yemek...
Denize girmek...
YASAK...
Duraklamak,
yolcu indirmek ve bindirmek
yasak...
Askeri bölge,
kırmızı çarpı fotoğraf makinesinde...
Neye göre ?..
Kime göre ?..
Ne için ?..
Birileri kaldırıyor,
birileri indiriyor perdeyi...
Perde yok ki...
Sonuçta komik yasaklar...
Hepsi gereksiz...
Hacıyatmazlar bürokrasi koridorlarında
yana yakıla yalpalıyorlar...
Korkuyorlar özgürlükten...
Çobanlar, koyunlar ve köpekler...
Ve de üç-beş salyangoz satıcısı
mahallede...
Yakanlar, yasaklayanlar, kalem kıranlar
kül olup gidiyor...
Yananlar kalıyor tarihte...
"Savaşa hayır" demek bile yasaktı
bir keresinde...
"Savaşa hayır" demeyi yasaklayanlar
barış ödülü alsalar da ahmak zamanlarda...
Pusula doğruyu gösterir... Biter komedi...
Ve bir tek yasak kalır;
"Yasaklamak yasaktır..."
Çöplerinizin ağzını sıkıca bağlayıp atın...
Bize haber verin alalım...
Ya da çöp toplama merkezlerine bi zahmet...
Grev ertelendi...
Eeee, hakkımız?!...
Pis kokuyor kardeşim...
Bulaşıcı hastalık falan...
İsveç'mi sandın burayı ?..
Çöp atanlar beter insan...
Horoz ölmüş, gözü çöplükte...
Yenilikçiydik, radikaldik, statükocu olduk...
Hiç mesut değilim...
Daha beşyüz gün olmadı...
Yarıyı geçtik lakin...
Askerde kıpırdanma...
Şapka yakın bir yerde dursun...
Ne içindeyim okların,
ne de büsbütün dışında...
Artık kurulacaksa kurulsun...
İstifa şartlar gereğiydi,
son genel başkan benim...
"Babamın partisi var mı diyeceğin ?.."
Bir Jawitt, bir de Alparslan gitti
Türkü Cumhuriyetlere...
Kaza namazlarında Necmettin...
Gördün mü netekim ;
İhtilal yaptın,
Cunta-munta,
abesle iştigal ettin...
Kafası karışan gençler oldu...
Nerdeyiz ?..
Ne yasaktı ?..
Ne değil ?..
Müziğimiz hangisi ?..
Kime inanıcaz ?..
Özgürlük... Kırmızı nokta...
Tutti frutti...
Yansı kalsın, yarısı kapansın "ALO"ların...
Demokratik olduk ya...
Ah benim problemlim / hem de no problemlim...
Bi elinde viski, bi elinde dünya...
Dünya acılı... Üç porsiyon...
Başında konuşma balonları...
Okunmuyor...
Okunur, ışığa tutun...
Ne yazıyor?..
Işık ve sevgiyle...

İLHAN İREM

AMIGA & Müzik

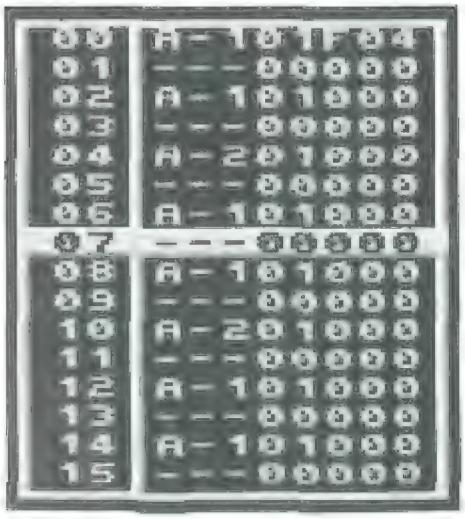
TUNÇ ŞATIROĞLU

Amiga'nızla müzik yapma konusunda yüzlerce yazı görmüş olabilirsiniz. Hele bir Amiga Dünyası okuyucusuysanız her ay yeni bir müzik programının tanıtımıyla zaten karşılaşıyorsunuz demektir.İşte size birbaşka müzik yazısı! Şu anda içinizden "Aman Allahım! Birbaşka müzik yazısı ha, olamazzz..' dediğinizi duyuyorum. Eğer sabrederseniz, bunun herhangi bir müzik yazısı olmadığını göreceksiniz. Haydi bana bir fırsat verin ve bu yazının ilk birkaç paragrafını lütfen okuyun. Çok fazla zaman kaybetmezsiniz.

Piyasada birçok müzik programı var. Derginiz sayesinde bunların gayet detaylı açıklamaları da mevcut. Ancak bir müzik programını kullanmayı bilmekle müzik yapmak çok farklı şeylerdir. Bu yazı dizisinde müzik yapmayı göreceksiniz.Noisetracker. Soundtracker, Startrekker, Protracker ve bunlara benzer birçok **TRACKER** diye gruplandırabileceğimiz programlar, müzik yazmanın en kolay olduğu programlardır, işte bu yazı dizisinde okuduklarınızı aynen uygularsanız, bu programlardan herhangi biriyle müzik yaratmaya başlayabilirsiniz.

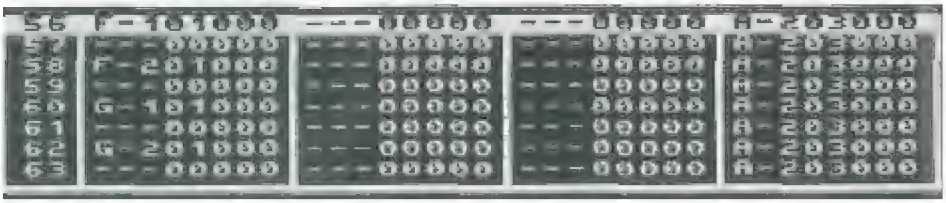
Bu ay biraz gevezelik edeceğiz ve ilk parçamızı yazarak müzik yaratma konusunda bilgilerimizi arttıracağız. Merak etmeyin, Johann Sebastian Bach'ın Re minör figürüyle değil, çok daha basit bir parçayla başlayacağız. Bu benim ilk parçam ve ilk olduğu için çok da basittir. Bu parçayı yazmak, benim çok zamanımı almıştı; ama siz bu yazı sayesinde benim uğraştığım zamanın 20'de biri kadar bir sürede işi bitirmiş olacaksınız.

Şimdi adım adım ilerliyoruz.



1- Önce gidip bir **TRACKER** türü program bulun.Bu Soundtracker, Noisetracker, Startrekker, Protracker vb. olabilir. Ben Startrekker kullanıyorum. Evet, biliyoruz. Bilmemnetracker bundan çok daha iyi.bilmemnenin bilmem kaçıncı versiyonu çok harika falan. Bunları bir yana atın. Önemli olan müziktir. Sadece müzik.

2- Artık Tracker programına sahipsiniz. Elbette birkaç tane Sample diskine ihtiyacınız var. Elinizde bunlardan 8-10 tane bulunması iyidir. Ama en iyisi, bir Sound Sampler almanız. Stereo olup olmaması hiç önemli değil. Zaten mono sample kullanıyoruz. Hem stereo kullanma imkanı olsa bile, bir ses için iki kanalı feda eder miydiniz? Ve bu sample'lar ile çalışmak için en iyisi Audio Master IV alın.



3- Bu parçamızda fazla sample kullanmıyoruz. Buradaki bütün sample'lar da ST-01 sample diskinde zaten var. Hemen her bilgisayarcıda ST-01 vardır. Kolaylıkla bulursunuz. Burada sadece 6 sample kullanıyoruz. Bunlar sırayla: 1- Funbass, 2- Bassdrum, 3- Popsnare, 4- Strings 1, 5- HeavySynth, 6- Strings3.

Eğer elinizde bu sesler yoksa da farketmez. Funbass yerine herhangibir uygun bas olabilir. Aynı şekilde bassdrum ve popsnare yerine de başka bassdrum ve snaredrum sesleri kullanabilirsiniz. Strings yerine de başka string türü sesler kullanmak mümkündür. HeavySynth yerine ise bir string gibi sürekli olmasa da biraz uzunca bir sample kullanılabilir. Yalnız başka sesler kullanacaksanız, dikkat edin. Bu sesler akortlu olmalıdır. Yani do sesini vermesi için Q veya Z'ye bastığınızda do sesini duymalısınız. Maalesef birçok kişi sample diski yapıp piyasaya sürdü. Bu insanların çoğu kafalarına göre örnekleme yaptılar. Sonuç tam bir karmaşa oldu. Do sesi beklerken bir bakıyorsunuz si çıkmış. Bu sesleri de adam etmek mümkündür, ama isterseniz bunu sonraya bırakalım.

4- Bir parçayı yaratmak için önce bir **PATTERN** oluşturmalıyız. Bu parçada 10 adet pattern'imiz var. Önce 00 nolu pattem'i yazacağız. Bir pattern'i yazmak için de önce bir kanalı yazarız. Şimdi ilk kanalımıza bir bas yürüyüşü yazacağız. Aynen aşağıdaki gibi yazın. Gördüğünüz gibi. bu kanalda yalnızca Funbass kullanıyoruz.

```
00  A-1 01F04
01   - 00000
02  A-1 01000
03   - 00000
04  A-2 01000
05   - 00000
06  A-1 01000
07   - 00000
08  A-1 01000
09   - 00000
10  A-2 01000
11   - 00000
12  A-1 01000
13   - 00000
14  A-1 01000
15   - 00000
16  A-2 01000
17   - 00000
18  A-1 01000
19   - 00000
20  A-1 01000
21   - 00000
22  A-2 01000
23   - 00000
24  F-1 01000
25   - 00000
26  F-2 01000
27   - 00000
28  G-1 01000
29   - 00000
30  G-2 01000
31   - 00000
```

32-63 arası da aynen bunun gibidir.Ondan sonra 4. kanalın sonuna şu parçayı yazın.

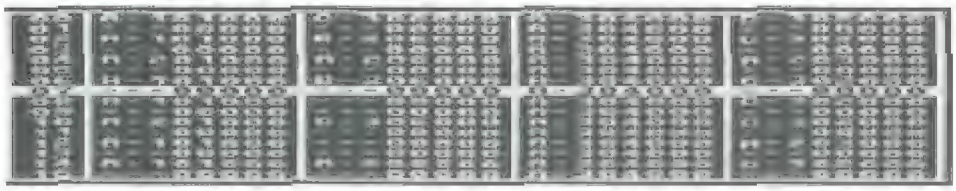
```
56  C-3 03000
57  C-3 03000
58  C-3 03000
59  C-3 03000
60  C-3 03000
61  C-3 03000
62  C-3 03000
63  C-3 03000
```

Şimdi bu yazdığınız PATTERN'ı dinleyin. Evet şu anda 00 nolu PATTERN'ı yazdınız. Şimdi açıklamalar:

00. satırda A-1 den sonra 01F04 geliyor. Buradaki 01 bunun 1. enstrüman olduğunu gösterir. F ise tempo değişikliğini belirtiyor. F04 demek, tempo 4 yapılsın demektir. Normalde Tempo değeri 6'dır. Tracker türü programlarda bu 5 basamaklı sayıların ilk iki basamağı enstrüman numarası, 3. basamağı komut numarası,4. ve 5. basamakları da komutun değerini verir. 0 nolu komut hiçbir emir yok demektir.

h	: G#1	6	: G#2
n	: A-1	y	: A-2
j	: A#1	7	: A#2
m	: B-1	u	: B-2
	: C-2		i
: C-3			
l	: C#2	9	: C#3
	: D-2	o	: D-3
:	: D#2	0	: D#3

Eğer F2'ye basarsanız, yukardaki tablodaki değerler bir oktav kaydırılacaktır. Yani b'ye basınca G-l yerine G-2 çıkacaktır. Peki bu 5 basamaklı sayı da ne oluyor



5- Biz işimize devam edelim. 01 nolu PATTERN çok daha kolay. Önce 00 nolu PATTERN'de kursorunuzu ilk kanalın üstüne getirin.Sonra SHIFT ile beraber F4'e basın. Şu anda bu kanalı hafızaya kaydetmiş bulunuyorsunuz. Bundan sonra 01 nolu PATTERN'e gidin (Bunu yapmak için ekranın en solunun ortasında bulunan kutucuğun içine klikleyip 01 yazmanız gerektiğini sanırım biliyorsunuz.)

01 nolu PATTERN'in sayfasına gelince, SHIFT F5 ile hafızaya aldığınız bu kanalı, buradaki ilk kanala kopyalayın.

4. kanalımıza bir davul ritmi yazacağız. Bu çok basit bir ritim olduğundan, ben sadece ilk sekiz satırını yazıyorum. Siz bunu alt alta 7 defa yazacaksınız.

```
00 C-3 02000
01  — 00000
02 C-3 02000
03 — 00000
04 C-3 03000
05 — 00000
06 C-3 02000
07 — 00000
```

Eğer bunu 7 defa yazdıysanız, şu anda 56. satırdasınız demektir. 56 ile 63 arasına da 00 nolu PATTERN'de yazdığınız gibi sekiz tane C-3 03000 yazın.

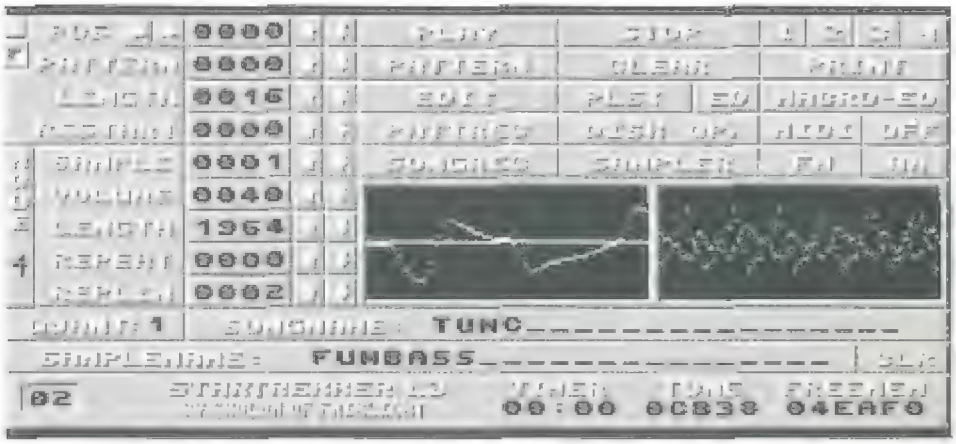
Bu tür programlara yabancıysanız (ben, sizin bir Amiga Dünyası okuyucusu olarak bu tür programlardan hiç değilse birinin açıklamasını okuduğunuzu ve programı kullanmayı bilidiğinizi düşünüyorum), o zaman size kısa bir açıklama yapmam gerekecek.

EDIT seçeneği ile bir pattern'ı yazarken klavyeyi iki katlı bir org gibi kullanıyoruz. F1 ile bir ve ikinci oktavlara, F2 ile iki ve üçüncü oktavlara erişebiliriz. Eğer Fl'e bastıysak, klavyedeki tuşların karşılıkları şöyle olacaktır:

```
z : C-1     q : C-2
s : C#1     2 : C#2
x : D-1     w : D-2
d : D#1     3 : D#2
c : E-1     e : E-2
v : F-1     r : F-2
g : F#1     5 : F#2
b : G-1     t : G-2
```

derseniz, size şöyle açıklayabilirim. Eğer 3 nolu SAMPLE'ı kullanıyorsanız, EDIT seçeneğinde yazdığınız her nota 03000 ile bitecektir. Mesela b'ye bastınız mı G-2 03000 yazacaktır.

6- Güzel. Buraya kadar olan kısmı anladıysanız ve hala Amiga'nızın başında oturmaya devam ediyorsanız, artık işi kapmaya başlıyorsunuz demektir. Önce bu son yaptığınızı pattern'i bir dinleyin. Sıkı bir ritm olduğunu farkedeceksiniz. Sonrada kursoru 1. kanalın üstüne getirin ve 00. satıra gidin. Şimdi de ALT SHIFT F4'e basın. Şu anda tüm pattern'i hafızaya kaydetmiş bulunuyorsunuz. Bundan sonra daha önce anlattığım gibi 05 nolu pattern'e gidin. Niye 01'den sonra 05'e gidiyoruz diye sorduğunuzu duyuyorum.- Cevabım bunun şu anda hiç önemli olmadığıdır. Bunun nedenini sonra anlatacağım.



05 nolu pattern'e gelince, ALT SHIFT F5 ile hafızadaki pattern'i buraya kopyalayın. Eğer sizin kullandığınız programda ALT SHIFT F4 fonksiyonu yoksa, bir önceki metodu uygulayarak bir pattern'i kanal kanal kopyalamayı deneyin.

Şimdi üçüncü kanaldaki tüm satırlara Stringsl'i kullanarak A-3 04000 yazın. Harika! Bir pattern daha bitirdiniz. Yukarıdaki işlemi uygulayarak bunu pattern 02'ye kopyalayın.

7- Eğer kopyalama işlemini bitirdiyseniz. pattern 02'de yalnızca 2. kanal boş kaldı demektir. Şimdi bu kanala kısa bir melodi yazacağız. Buraya kadar olanlar sadece ritimdi. 6 nolu enstrümanı seçin. Bu Strings3 olacaktır. Ve 0-16 arasındaki satırlara aşağıdaki bölümü yazın.

```
00 -3 06000
01 000
02 -2 06000
03 — 00000
04 A-2 06000
05  00000
06 B-2 06000
07  00000
08 — 00000
09 — 00000
10 C-3 06000
11 — 00000
12 — 00000
13 — 00000
14 A-2 06000
15 — 00000
```

Bundan sonra 32-48 satırları arasına da şu bölümü yazın ve bir pattern'i daha tamamlamış olun.

```
32 C-3 06000
33 — 00000
34 B-2 06000
35 — 00000
36 A-2 06000
37 — 00000
38 B-2 06000
39 — 00000
40 — 00000
41 — 00000
42 C-3 06000
43 — 00000
44 — 00000
45 — 00000
46 A-3 06000
47 — 00000
```

Buraya kadar yaptıklarınızı bir gözden geçirelim. Önce bir bas yürüyüşü yazdınız. Ve bir sonraki paltern'e geçmeden evvel 56. satırda çok basit bir Fill-In yaptınız. Yani bir davul atağı yazdınız. Genelde pattern'ları birbirine bağlarken, davul ile bir atak yaparız. Kısa bir atak 4 satır.

normal bir atak 8 satır uzunluğunda olur-.Özellikle vurgulanmasını istediğiniz bir atak. 16 satır sürebilir. Yani kısa bir atakla başka pattern'e geçecekseniz, bu atak 60. satırda başlamalı ve 63. satırda bitmelidir. Snaredrum yani trampet ile yapılan basit bir atak görelim:

```
60 C-3 03000
61  — 00000
62 C-3 03000
63 C-3 03000
```

Burada Snaredrum sesinin 3. sample olduğunu varsayıyoruz. Buraya kadar yaptıklarımızı dinleyelim. Yani sırasıyla 00, 01, 05 ve 02 nolu pattem'leri dinlemek istiyoruz. Ekranın sol üst köşesine doğru POS diye bir yazı göreceksiniz. Onun yanında iki adet ok ve okların yanında 4 basamaklı bir sayı göreceksiniz. Bu sayının sağındaki oklarla bu sayıyı arttırıp azaltabildiğinizi göreceksiniz. Şimdi buna pozisyon diyelim. Önce pozisyonu 0000 yapın. Onun altındaki pattern yazısının yanındaki sayıyı da 0000 yapın. Sonra pozisyonu 0001 pattern'i 0001,pozisyonu 0002 pattern'i 0005 ve son olarak pozisyonu 0003 pattern'i 0002 yapın. Belki bu işlemi önceden de biliyordunuz, ama bir tekrarda fayda var. Bunlardan sonra LENGTH'i 0004 yapın. RESTART 0000 olarak kalsın. Pozisyonu tekrar 0000 yaptıktan sonra PLAY'i klikleyim

Gelecek ay, parçanın devamını yazarken bazı teknikler göreceksiniz. Ve eğer gelecek ayki yazıdaki herşeyi tamamen anlarsanız, müzik konusunda birçok batılı pop müziği sanatçısı kadar bu işi öğrendiniz demektir. Bir Elton John gibi olmayı hayal bile edemeseniz de, birçok rap, acid vb. gibi ilkel, ancak etkileyici türlerde müzik yapanlar kadar olabilirsiniz.

Bol müzikli günler...

PROTRACKER V2.1

Hasan Can Mildon

Geleceğin müzisyenlerine merhabalar!!! Bu ay Kubilay KJLINÇ'a yardımcı olarak, sizlere bu yıl nisan ayında Noxius grubu tarafından piyasaya sürülen **PROTRACKER V2.1a'** nın büyük bir bölümünü tanıtacağım. Bu program Public Domain olarak piyasaya sürülmüş. Ben bu yazıyı yazarken Protracker V2.4 ülkemize gelmişti. Önümüzdeki ay Protracker V2.1a'nın tanıtımını bitirip Protracker V2.4' ün, Protracker V2.1a' dan farklılıklarını da anlatacağım.

Şimdi sizi fazla sıkmadan programımızın tanınmama geçelim...

Protracker V2.1'in gözle görülen çok fazla bir özelliği yok, ama aslında birçok yenilik var. İşte size birkaç örnek:

1- Program, Power Packer adlı cruncher ile tam uyumlu (Yükleme, sıkıştırılmış file'ları açma)

2- Bütün özellikler klavyeden kullanılanabiliyor. Bunların listesini Önümüzdeki ay vereceğim.

3- Bütün listelere Top ve Bottom kısımları eklenmiş.

4- Program module'leri save ederken istenirse ikon da yaratıyor. Ayrıca module'ler ikondan da yüklenebiliyor.

5- Eski Pist listeleri artık yüklenebiliyor. Liste daha çok uzayacak. Hemen programı tanıtmaya başlayalım.

ANA MENÜDE BULUNAN SEÇENEKLER:

Patern' lerin kullanımı:

Protracker V2.1a, diğer tracker'larda olduğu gibi 4 ayrı kanaldan oluşuyor. Bu kanallara eskisi gibi notaları, notaların kullandığı enstrümanların numaralarını, seslere verilecek efektlerin sayılarını girebilirsiniz. Her patern, 64 satırdan oluşuyor. Bu satırların nota üzerinden vuruş değeri patern'lerin hızına göre değişiyor. Ana ekranın sol üst kısmında parçanın çalınması ile ilgili parametreler bulunuyor. Bunların sağında programın ana seçenekleri yazılı.

Önce patern'lerin üstündeki seçeneklere bakalım...

* **Songname:** Parçanın ismi burada belirtilir.

* **Samplename:** Sample'ların isimleri burada belirtilir.

* **Tempo:** Protracker V1.1 a ve V1.1 b'de olduğu gibi, parçanın temposu, yani hızı buradaki ok tuşları ile ayarlanabilir.

Sizi uyarıyoruz Protracker V2.1a bildiğiniz müzik programlarına benzemez!!!

* **00:00:** Bu kronometre parçanın çalınması ile başlar ve bittiği anda durur. Böylece parçanın uzunluğunu anlayabilirsiniz.

* **Load:** Bu seçenek ile "Samplename" kısmındaki sample disketten tekrar okunur ve yerine yerleştirilir. Bozulan sample'lar bu seçenek ile tekrar yüklenir ve yerine yerleştirilir.

* **Status:** Burada o anda yapılan yükleme, save etme gibi işlemler gösterilir.

* **Tune:** Burada o anda kulandan hafıza hexadecimal ya da decimal olarak gösterilir.

* Free: Burada kalan hafıza hexadecimal ya da decimal olarak gösterilir

Parçanın çalınması ile ilgili kısım:

* **Pos (position):** Önce parçanın patern'lerin i hazırladıktan sonra, bu patenter bizim hazırladığımız bir sıra halinde çalınır. Bu sırada hangi parçanın çalınacağı Position kısmına yazılır. Burada bulunan "I" komutu ile ardarda çalınan iki patern arasına boş bir patern yerleştirilir."D" komutu ile sırada bulunan pozisyonu silebilirsiniz.

* **Pattern:** Position kısmındaki sırada hangi patern'in çalınacağı buradan belirlenir.

***Lenght:** Parçanın kaç pozisyondan oluşacağı yazılır. Bu kısma her zaman parçanın en son pozisyonunun bir fazlası yazılması gerekir. Aksi takdirde son pozisyonun patern'i çalınmaz.

Sample'lar ile ilgili kısım:

* **Fine Tune:** Kullanılan ses tonunun hassaslığı buradan ayarlanır. Böylece her sesin hassaslığı ayrı ayrı ayarlanabilir. Bu kısımda "+" ile seslerin tınısı inceltilir (En fazla +7), "-" ile de sesin tınısı kalınlaştınhr (En fazla -7). Size Bu değerleri Tablo -l-'de veriyorum.

Tablo -1-:

0) 436.4 Hz	-1) 432.1Hz
1) 439.0 Hz	-2) 429.6 Hz
2) 441.6 Hz	-3) 426.3 Hz
3) 445.1Hz	-4)423.1 Hz
4) 447.5 Hz	-5) 419.9 Hz
5) 451.5 Hz	-6) 416.7 Hz
6) 455.2 Hz	-7) 414.4 Hz
7) 457.0 Hz	-8) 412.0 Hz

* **Sample:** Her sample'in bir numarası vardır. Bu kısımdan seçilen numaraya ait sample kullanılır.

* **Volume:** Kullanılan sesin yüksekliği ve alçaklığı buradan

* **Length:** Bu seçenek ile kulandan sample'ın hafızada hexadecimal (onaltılık sistem) üzerinden kapladığı alanı görebilirsiniz.

Bundan sonraki iki seçenek ile kulanılan sample'ın tamamını veya bir kısmını devamlı olarak çaldırabilirsiniz. Bu seçeneklere **"Loop Cursor"** denir. Şimdi size bu seçenekleri tanıtayım.

* **Repeat:** Sample'ın tekrarlanacak kısmının başlangıcını bu seçenekle belirleyebilirsiniz.

* **Replen:** Sample'ın tekrarlanacak kısmının sonunu, bu seçenekle belirleyebilirsiniz.

* **Play:** Bu seçenek ile pozisyon kısmında o anki yerden itibaren parça çalınmaya başlanır. Parçayı en baştan dinlemek isteyenler, pozisyon kısmını 0 yapmalılar.

* **Pattern:** Bulunduğunuz patern'i bu seçenek ile dinleyebilirsiniz.

* **Record:** Üzerinde bulunduğunuz pa-

tem ya da parçanın tamamı çalarken seçtiğiniz sample ile herhangi bir kanala kayıt yapabilirsiniz. Daha sonra **"Edit Operation"** kısmında patern'e veya parçanın tamamına kayıt yapmayı göreceğiz.

* **Stop:** Yapılan işlemleri bu seçenek ile durdurabilirsiniz.

* **Clear:** Bu seçenekle karşınıza bir pencere çıkar. Bu pencereden o andaki patern'i, parçanın tüm patern'lerini, sampları ve parçanın tümünü silebilirsiniz.

* **Edit Op.:** Bu seçenekle karşınıza sample'lar ile ilgili büyük bir menü çıkar. Bu menüye daha sonra değineceğiz.

***Disk** Op.: Bu seçenek ile disk işlemlerinin bulunduğu kışıma girebilirsiniz. Bu kısma da daha sonra değineceğiz.

* **Pist:** Bu seçenek ile Pset-Ed veya başka bir editörle hazırlanmış Preset-List'i görebilirsiniz.

* **Pset-Ed:** Bu seçeneği seçtiğinizde, Preset-List hazırlayacağınız büyük bir alt menüye gireceksiniz. Bu kışıma da daha sonra değineceğiz.

* **Setup:** Bu seçenekle programın preferences kısmına girebilirsiniz. Burada ekranın renklerini değiştirme, Fast Memory'yi açma gibi özellikler var.

* **Sampler:** Bu seçenek ile sample'lar üzerinde değişiklikler yapabilirsiniz. Ayrıca Sound Sampler'iniz varsa, burada Audio Master IV kalitesinde sample üretebilirsiniz.

ALT MENÜLER ve SEÇENEKLERİ:

a- Edit Operation Menüsü:

Bu menü ile patern'lere koyacağınız efektleri zaman kaybettirmeyeck şekilde yapabilirsiniz. Bu menü üç alt menüden oluşuyor. Bu menüler ekranın sağında 1, 2 ve 3 olarak belirtilmiş. Menülere girmek için bu numaralan mouse'nuzun sol tuşu ile klikleyin. "E" ile de Edit Operation menüsünden çıkabilirsiniz. Şimdi buradaki seçeneklere bir göz atalım.

1- Track-Patern nota editörü:

Bu menü ile notaların portedeki değerlerini yükseltip, düşürebilirsiniz. **"Track"** seçeneğinin altındaki komutlarla yalnızca kursorun bulunduğu track üzerinde değişiklik yapabilirsiniz. **"Pattern"** seçeneği ile sadece bulunduğunuz patern üzerinde değişiklik yapabilirsiniz.

* **Note Up:** Portede yazılı olan sample'in notalarını yarım değer yükseltir.

* **Note Down:** Portede yazılı olan sample'in notalarını yarım değer alçaltın * **Octave** Up: Portede yazılı olan sample' in notalarını 1 oktav yükseltir.

* **Octave Down:** Portede yazılı olan sample'ın notalarını 1 oktav alçaltır.

2- Record Samples editörü:

* **Record:** Bu menü ile record işleminin yapılacağı kısım belirlenir. "Pattern" seçeneği ile record işlemi sadece o anda üzerinde bulunduğumuz patern üzerinde gerçekleşir. "Song" seçeneğinde ise record işlemi tüm parça çalarken yapılır.

* **Quantize:** Record işlemi sırasında zorlananlara bu seçenek yardımcı olabilir. Bu seçenek ile yazılan notadan sonra kaç satır boşluk bırakılacağı girilir. Böylece hata yapmaktan kurtulursunuz.

* **Metro:** Protracker V2.1a, record işlemi sırasında belli bir ölçü kullanmaktadır. Bu sizin ölçü dışı bir nota yazmanızı engeller. Ölçü dışı bir nota yazarsanız, program ya notayı yazmaz, ya da notayı bir sonraki satıra yazar. Bu seçenekle ölçüyü değiştirebilirsiniz.

Seçeneklerin sağındaki sayı, vuruşların kaçar satır olacağını, solundaki sayı ise vuruşların kaç tane olacağının belirtir.

* Keys: Bu seçenek ikiye ayrılıyor. **"Multi"** seçeneği ile, porteye yazı yazıldıktan sonra kursor bir sağ kanala geçer ve sesler kısıtlı olarak çıkmaz. **"Single"** seçeneği ile de, nota yazıldıktan sonra kursor aynı kanaldaki alt satıra geçer.

* **Delete:** Bu seçenek ile seçilen sample'ı kullanan notaları, bulunduğunuz patern'den silebilirsiniz.

* Exchge: Bu seçenekle patern'ler üzerindeki notaların kullandıkları sample'lar birbirleri ile değiştirilebilir. Bunun için önce değiştirilecek olan sample'ların numaraları **"From"** ve'To" yerlerine yazılmalıdır.

* **Copy:** Bu seçenek ile herhangibir sample'ı başka bir sample'ın yerine kopyalayabilirsiniz.

* **Kili:** Seçilen sample bu seçenek ile hafızadan tamamen çıkarılır.

* **From-To:** Bu iki seçenek bir sample-'ın başka bir yere taşınması sırasında "Exchge" ve "Copy" komutlarının çalışmasına yardımcı olarak kullanılır. "From" seçeneği ile taşınacak sample, "To" seçeneği ile de bu sample'ın götürüleceği yer belirtilir.

3- Sample Editör Menüsü:

Bu menüdeki seçenekler sample'larla ilgilidir: notalarla ve patern'lerle bir alakası yoktur. Burada çalışırken "Sample" menüsünü açık olarak bulundurun. Bu menü, Sound Sampler kullananlara büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Şimdi seçeneklere bakalım...

* **Mix:** Bu seçenek ile, iki sample birbirleri ile karıştırılır. Bu komutu kullanmak için, önce karıştırılacak sample'lar "01 + 02" olarak girilir. Karışım sample'ın numarası olarak da "03" girilir.

* **Boost:** Bu seçenek ile sample'ların tamamı ya da bir kısmı yüksek frekanslara yükseltilir. Böylece ortaya daha canlı ve tiz sample'lar çıkar. İyi sample edilmeyen seslerde, bu komut iyi sonuç veremeyebilir.

* **XFade:** Bu seçenek ile sample'ın tamamı alınır ve ters çevrilip sample'ın arkasına eklenir. Bu da değişik bir efekt olarak kullanılabilir.

* **Echo:** Bu efekt ile sample'lara eko efekti verilir. Bu efekt Audio Master serisinde bol bol kullanılmıştı.

* **Filter:** Bu seçenek ile sample'ın tamamını veya bir kısmını filtreden geçirebilirsiniz. Bu efekt sayesinde sample biraz boğuk çıksa da, parazitler ortadan kalkar.

* **Backwd:** Bu seçenekle sample'e ters çevirip, tersten dinleyebilirsiniz.

* **Upsamp:** Bu seçenekle sample'ın. tınısını 1 üst oktava çıkartabilirsiniz.

* **Downsamp:** Bu seçenekle sample'ın, tınısını 1 alt oktava indirebilirsiniz.

* **Pos:** Bu seçenekle kursorun, sample grafiğinin neresinde olduğunu görebilirsiniz.

* **Mod:** Bu seçenek, sample'ın tamamını veya bir kısmını vibrasyona (vibration) sokmak için kullanılır. Bu seçeneği kullanabilmek için, sample'ın bir kısmını ya da tamamını "Range" olarak göstermelisiniz.

* **Cutbeg:** Bu seçenek ile sample'ın başından biraz kesebilirsiniz. Özellikle Sound Sampler kullananların çok işine yarayacak bir seçenek.

* **Fu:** Bu seçenekle, kursorun sample grafiğinin üstünde bulunduğu yerden itibaren ses seviyesi en düşükten en yükseğe çıkar ve grafik yeniden çizilir.

* **Fd:** Bu seçenekle, kursorun sample grafiğinin üstünde bulunduğu yerden itibaren ses seviyesi en yüksekten en düşüğe iner ve grafik yeniden çizilir.

* **Vol:** Bu seçenek ile sample'ın sesini yükseltebilir ve alçaltabiliriz. Burada normal değer %100'dür.

Şimdi sıra programın diğer Protracker'lardan farklılık gösterdiği kısımına geldi.

b- Disk Operation Menüsü:

Protrackcr V2.1a'nın Disk Operation menüsünde gözümüze ilk çarpan yer. path kısmının sağında yer alan "2" sayısı. Burayı seçtiğimizde, karşımıza yeni bir alt menü çıkıyor. Buradaki yeni seçeneklerden bazıları Track Load, Track Save, Pattern Load. Şimdi birinci menüyü inceleyelim.

* **Format Disk:** Bir parça hazırladınız, bir baktınız boş disketinizi hazırlamamışınız. Merak etmeyin, bütün emeğiniz boşa gitmedi.

Bu seçenek ile, programdan çıkmadan disketinizi formatlayabilirsiniz.

* **Rename File:** Bu seçenek ile diskette bulunanan dosyaların isimlerini değiştirebilirsiniz.

* **Delete File:** Bu seçenekle diskette bulunan dosyaları tamamen silebilirsiniz.

* **Load Module:** Bu seçenekle "Save Module" kısmından diskete sakladığınız module'leri yükleyebilirsiniz. Modüller, parça ile ilgili bütün ayrıntıları içlerinde bulundururlar. Ayrıca başka bir şey yüklemenize gerek yoktur.

* **Load Song:** Bu seçenek ile "Save Song" kısmından diskete sakladığınız song'lan yükleyebilirsiniz. Song'lar sampler'lar hariç bütün bilgileri içlerinde saklarlar. Herhangi bir song yüklenirken song, samplename kısmına bakar ve orada bulunan sample'ları ister.

* **Load Sample:** Bu seçenek de ana menüdeki load ile aynı görevi yapar, disketten sample yükler.

* **Save Module:** Hazırladığınız parçayla ilgili bütün bilgileri, bu seçenek ile diskete kayıt edebilirsiniz.

* **Save Song:** Hazırladığınız parçayla ilgili sample'lar hariç bütün bilgileri bu seçenek ile diskete kayıt edebilirsiniz.

* **Save Sample:** "Samplename" kısmında yazan sample'ı bu seçenek ile diskete kayıt edebilirsiniz.

* **Save (Raw-IFF):** Bu seçenek ile "Save Sample" yaparken sample'ın, hangi formatta save edileceğini saptayabilirsiniz. İki çeşit format vardır. Birincisi olan "Raw", sample'ı diskete Raw Data olarak save eder. ikincisi olan "IFF", sample'ı diskete IFF olarak save eder. Bu bütün Amiga'larda kullanılan standart bilgi saklama metodudur. Raw data olarak diskete sample kaydetme, çok seyrek kullanılan bir mctoddur.

* **Path:** Bu kısımda, disketin hangi bölümünden yükleme yapılacağı belirlenir. Solundaki yuvarlağa mouse'unuzun sol tuşu ile kliklerseniz diğer yerleri de görebilirsiniz.

* **Parent:** Bu seçenek ile girdiğiniz alt directory'den. ana directory'ye çıkabilirsiniz.

* **Free:** Bu seçenek, ana menüdeki free seçeneği ile aynı görevi yapmaz. Burada, save ya da load işlemini yaptığınız sürücünün kaç byte'lık boş alana sahip olduğunu görebilirsiniz.

* **Exit:** Bu seçenek ile Disk Operation menüsünden çıkıp, ana menüye dönebilirsiniz.

Şimdi ise ikinci menüyü inceleyelim...

Bu menüde, birinci menüden değişik olarak şu seçenekler bulunuyor.

* **Load Pattern:** Bu seçenek ile önceden "save pattern" ile diskete kaydettiğiniz patern'leri yükleyebilirsiniz. Bu işlemden sonra ayrıca sample'ları yüklemeniz gerekmektedir.
* **Load Track:** Bu seçenek ile önceden "save track" ile diskete kaydettiğiniz kanalları yükleyebilirsiniz. Bu işlemden sonra ayrıca sample'ları yüklemeniz gerekmektedir.
* **Save Pattern:** Bu seçenek ile üzerinde bulunduğunuz patern'i song data olarak diskete kayıt eder.
* **Save Track:** Bu seçenek ile üzerinde bulunduğunuz kanalı song data olarak diskete kayıt eder.
* **Mod. (Cur-Buf):** Bu seçenek iki bölüme ayrılıyor. "Buffer" ile, save edilecek olan track ya da patern buffer'e save edilir. "Cursor" ile, save edilecek olan track ya da patern kursorun üzerinde bulunduğu patern ya da track'e save edilir.
* T: Bu seçenekle yükleme ya da save etme listesinin en başına gelebilirsiniz.
* B: Bu seçenekle yükleme ya da save etme listesinin en sonuna gelebilirsiniz.

c- Sampler Menüsü:

Sampler menüsü, Sound Sampler kullananlara çok yardımcı olacak bir menüden oluşuyor. Bu menüde Audio Master IV'ten tanıdığımız bir çok seçenek var. Şimdi bu seçenekleri inceleyelim:

* **Waveform:** Bu seçenekle sample'ın tamamını dinleyebilirsiniz.
* **Display:** Bu seçenekle sample'ın grafik ekranında görünen kısmını dinleyebilirsiniz.
* **Range:** Bu seçenekle, sample'ın range olarak aldığınız kısmını dinleyebilirsiniz.
* **Cut:** Bu seçenekle, range olarak ayırdığınız kısmı silebilirsiniz.
* **Copy:** Bu seçenekle, range olarak aldığınız kısmı hafızaya atar. Bu özel hafızaya "Buffer" denir.
* **Paste:** Bu seçenek ile buffer'e aldığınız grafiği, kursorun bulunduğu yere yerleştirebilirsiniz.
* **Show Range:** Bu seçenek ile range olarak aldığınız kışımı büyütülmüş olarak görebilirsiniz.
* **Show All:** "Show Range" ile grafiğin büyütülmüş haline baktıktan sonra, geri dönmek için bu seçeneği seçebilirsiniz.
* **Zoom Out:** Bu seçeneği "show range" yaptıktan sonra, display'de grafiğin tamamını görmek için kullanabilirsiniz.
* **Range All:** Bu seçenek ile sample'ın tamamını range olarak alabilirsiniz.
* **Beg:** Bu seçenek kursoru grafiğin en başına götürür.
* **End:** Bu seçenek kursoru grafiğin en sonuna götürür.
* **Swap Buffer:** Bu seçenek ile buffer'e atılmış grafiği o anki grafikle yer değiştirebilirsiniz.
* **Tune Tone:** Bu seçenek ile akordu bozuk olan sample'ın akordunu yapabilirsiniz.
* **Volume:** Bu seçenek ile sample'ın ses kuvvetini düzenleyebiliriz. Bunu yapmak için önce sample'ı range olarak alın. Şimdi "Volume" seçeneğini seçin. Önünüze ufak bir pencere açılacak. Şimdi bu pencerede bulunan seçenekleri inceleyelim.
* **From:** Bu seçenek grafiğin baş tarafının % olarak değerini belirtir.
* To: Bu seçenek grafiğin son tarafanın % olarak değerini belirtir.
* **Normalize:** "From" ve "To" seçeneklerinin normal değerleri % 100'dür. Bu seçenek yardımıyla, bu seçenekler normal hale getirilir.
* * "..": Bu seçenek, "From" ve "To" kısımlarını % 100 durumuna getirir.
* "/": Bu seçenek "From" kısmını % 0. "To" kısmını % 100 durumuna getirir.
* " ": Bu seçenek "From" kısmım % 100, "To" kısmını % 0 durumuna getirir.
* **Cancel:** Bu seçenek ile menüden çıkabilirsiniz.
* **Ramp:** Bu seçenek ile yapılan değişikliklere göre grafik yeniden düzenlenir, yani grafik yeniden çizilir.

Volume kışımı bittikten sonra gelen diğer seçeneklere bakalım.

* **Disp:** Sample'ın grafiğinin kaç byte uzunluğunda olduğu bu seçenek ile belirtilir.

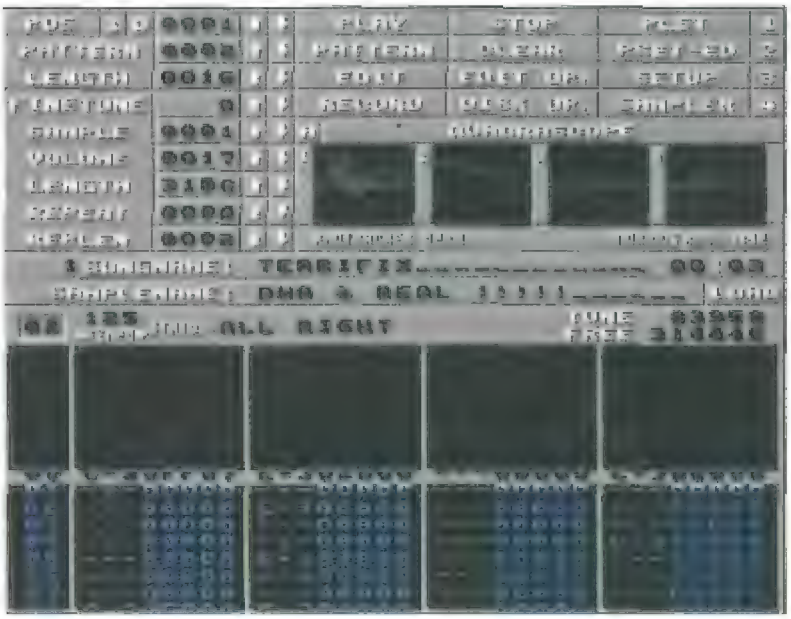
* **Loop:** Bu seçenek ile yeşil renkli kursorlann arasında kalan kısım tekrarlanır. Yeşil renkli kursorları istediğiniz yere yerleştirip bu seçeneği seçin.

* **Sample:** Bu seçenek ile Sound Sampler kullananlar Audio Master IV kalitesinde sample yapabilirler. Bu seçeneğin sağındaki nota, sample'ın nota değerini belirtir. Bu seçeneği sample etmeden önce değiştirmeniz sizin için daha faydalı olur.

* **Resample:** Bu seçenek ile sample'ın nota değerini Sound Sampler'sız program tarafından değiştirtebilirsiniz. Böylece "Tune Tone" seçeneğini kullanıp sample'ı başka bir sample'ın tınısına akortlayabilirsiniz.

d- Psel-Ed Menüsü:

Bu menü, gelişmiş bir preserlist editörüdür. Bu seçenek ile sahip olduğunuz ya da kendi yarattığınız ST'leri (Sample Disketi) daha kısa sürede kullanabilirsiniz. Protracker'ın bulunduğu disket daima ST-00 olmalıdır. Preset List Editörünün ne işe yaradığını kısaca anlatmak istiyorum. Bu editörün hazırladığı PLST ile (Protracker, program yüklendikten sonra diskette PLST varsa programa girmeden evvel bunu da yükler) sample'lar kısa sürede yüklenir. Böylece zamandan kazanırsınız. Şimdi bu editörü inceleyelim.



* **Add Path:** Bu seçenek ile "Path" kısmında yazan drive'da bulunan disketten sample'lann listesi alınır ve Pist listesine eklenir. Bu işlemden sonra o disketin ST numarası (Örneğin ST-63) disk kısıntına yazılır.

* **Insert Preset:** Bu seçenek ile Pist listesine sample ekleyebilirsiniz.

* **Delete Preset:** Bu seçenek ile Pist listesinden sample silebilirsiniz. Bunu yapmak için "Delete Preset" komutunu seçtikten sonra yeşil hale gelen kursoru silmek istediğiniz sample'ın üstüne getirip mouse'unuzun sol tuşu ile klikleyin.

* **Path:** Bu seçeneğe Pist listesine eklenecek olan sample'ların hangi disket sürücüsünden okunacağı yazılır.

* **Disk:** Bu seçeneğe Pist listesine eklenecek olan sample disketinin (ST) numarası yazılır. Bu seçeneği disket sürücünüz sample'ları okumadan önce değiştirin.

* **Preset:** Bu yerde Pist listesinde o ana kadar kaç tane sample bulunduğu yazılıdır.

* **Clear Pist:** Bu seçenekle Pist listesi tamamen silinir. Aman dikkatli davranın!

* **Load Pist:** Bu seçenek "path" kısımında yazan sürücüden Pist listesini yükler.

* Save **Pist:** Bu seçenek "path" kısımında yazan sürücüye Pist listesini kayıt eder.

* **Print Pist:** Bu seçenek ile Pist listesini printer'dan kağıda print edebilirsiniz.

e- Pist Menüsü:

Pist Menüsü ile Preset Listesini görebilir ve sample yükleyebilirsiniz. Şimdi bu menüyü inceleyelim.

* **Clear:** Bu seçenek ile listeyi ilk girdiğiniz duruma döndürebilirsiniz.

* **Presets:** Bu yerde listedeki sample sayısı belirtilir.

* **St-** : Bu yere sample listesini görmek istediğiniz disketin numarasını yazın. Burada üç tane boşluk var. Eğer tek bir sample disketinin içeriğini görmek istiyorsanız birinin, eğer iki disketin sample listesini görmek istiyorsanız ikisinin, eğer üç disketin sample listesini görmek istiyorsanız üçünün numarasını yazın.

* **Mountlist:** Bu seçenek ile sample listesinin tamamını görebilir ve işlemlerinizi yapabilirsiniz.

* **Exit:** Bu seçenek ile menüden çıkabilirsiniz.

f- Setup Menüsü:

Bu menü. bildiğimiz preferences menüsüne benziyor. Bu menüden programın bazı özelliklerini ayarlayabilirsiniz. Menü iki kışıma ayrılıyor. İki menüyü de görmek için sağ üst köşelerdeki 1 ve 2 numaralarına basın. Şimdi birinci kışımı inceleyelim.

1. Kısım:

* **Load Config:** Bu seçenek ile daha önce hazırlamış olduğunuz bir konfigrasyonu yükleyebilirsiniz. Ama önce "Cnfg" kısımına konfigürasyon numarasını yazın.

* **Save Config:** Bu seçenekle o anki konfigrasyonu diskete saklayabilirsiniz. Ama önce "Cnfg" kısımına konfigürasyon numarasını yazın.

* **Cnfg:** Bu kısma, yukarıda belirttiğim gibi, konfigürasyon numarası yazılıyor.

* **Reset All:** Bu seçenek bütün ayarlamaları ilk durumuna getirir.

* **Multi:** Bu seçenek multi kayıt yaparken kursorun hangi kanallar arasında dolaşacağını ayarlamak için kullanılır. Burada 4 ayrı hane vardır. Her haneye yerleştirilecek olan sayı 1 ile 4 arasında değişir. Multi kayıt sırasında pembe kursor bu 4 hanenin sırasına göre kanallara atlar.

Ekran renklerini ayarlamak için "multi" kısımının altındaki paleti değiştirebilirsiniz.

* **Undo:** Paleti değiştirirken hata yaparsanız bu seçenek ile bir önceki duruma dönersiniz.

* **Cancel:** Bu seçenek ile palet ekrana ilk girdiğiniz hale döner.

* **Def:** Bu seçenek ile palet Protracker'ın kendi renklerini kullanır.

* **Key Rep:** Bu seçenek ile iki tuş basışı arasındaki zaman değeri değiştirilir.

* **Accidental:** Bu seçenek ile yarım sesli notaların bemol ya da diyez olarak yazılacağı belirtilir.

* **Print Song: Bu** seçenek ile parçanızın notalarını printer'dan alabilirsiniz.

* **Split:** Bu seçenek split konumunu açar ve kapatır.

* **Filter:** Bu seçenek filtreyi açıp, kapatır.

* **Showdec:** Bu seçenek "Free" kısımının decimal ya da hexadecimal üzerinden verilmesini ayarlamak için kullanılır.

* **Autodir:** Bu seçenek açıksa, "Disk Operation" kısımına her girişinizde program disketin directory'sini alır, kapalıysa almaz.

• **Mod.only:** Bu seçenek açıksa, sadece başında "Mod." eki olan modüle'leri yükler, kapalıysa tüm directory'i gösterir.

* **Midi:** Midi seçeneği ile bağlantıyı açıp kapatabilirsiniz.

* **Clear:** Bu seçenek ile değişen bütün yerler eski durumlarına dönerler.

* **Exit:** Bu seçenek ile menüden çıkabilirsiniz.

Sample, split, trans seçenekleri ile klavyeden dört tuşu belli bir sample ya da notayı çalmak için kullanabilirsiniz.

* **Sample:** Bu seçenek ile o satıra ait tuşun hangi sample'ı çalacağı belirlenir.

* **Split:** Bu seçenek ile o satırda bulunan nota değeri klavyede bir tuş ile belirtilir.

* **Trans:** Bu seçenek ile split'te belirtilen tuşun sample'ı hangi tonda çalacağı belirtilir.

Bu programın tanıtımına önümüzdeki ay devam edeceğim. Bütün efekt verme yöntemleri ile beraber olacağız.Sizlere bol müzikli günler diliyorum. Unutmayın! MÜZİK RUHUN GIDASIDIR!!!

AMIGA C

CENKER ÖZKURT

Amiga C'de örnek programlarımız devam ediyor. Bu ay iki yeni örneğimiz var. İlk örnek program, disketinizin herhangi bir track ve sector'ündeki bilgileri, bir sector uzunluğunda (512 byte) okumanızı sağlıyor. Elinizdeki birçok disket utility programlarında olduğu gibi. Tabii ki bizim örneğimiz bu olayı daha basite indirerek anlamanızı kolaylaştırıyor. İkinci örneğimiz ise, bir hafıza bölgesini görüntülememizi sağlayan kısa bir program. Bu program ile yumuşak hardware scroll'lar ile daha büyük ekranlar üzerinde gezebiliriz.

Sanıyorum, şu ana kadar vermiş olduğum kısa veya uzun örnek programları, yazarak veya üzerinde oynayarak deneyim kazanmışsınızdır. Bu ayki örneğimiz de aynı amacı taşıyor. Bundan sonra ise C'de yeni bir konu üzerinde duracağız! Konumuzu kısaca açıklayayım;

Bildiğiniz gibi Amiga'nın işletim sistemi oldukça gelişmiş (PC'lere göre!). Açılan screen'ler, window'lar ve gadget'ler bu sistemin bir parçası. Böylece bir mouse aracılığı ile bile program kullanmak oldukça kolaylaşıyor. Bu sistemin tamamı, 'intuition.library' içerisindeki program parçaları ile yönetiliyor. İşte bu sistemi tanımak ve benzeri programları yazabilmek için, 'intuition.library' içerisine gireceğiz. Bu konuyu kısaca "intuition" olarak tanımlayabiliriz. Buradan da anlaşılıyor ki, gelecek ayki ve sonraki aylardaki konumuz, **"intuition".** Bu konuyu iyi kavradığınızda artık birşeyleri aşmış sayılırız!

Evet, bu ayki ilk örneğimize geçebiliriz. Önceden de belirttiğim gibi, ilk örnek ile disketteki herhangi bir track ve sector'deki bilgileri, bir sector uzunluğunca (512 byte'lık) okuyabiliyoruz. Program çalıştırıldığında bizden bir track, sector ve kafa (head) numarası istiyor. Burada track 0 ile 79 arasında, sector 0 ile 11, kafa ise 0 ya da 1 olabiliyor. Daha sonra program, disketinizin vermiş olduğunuz bölgesindeki 512 byte'lık kısmı hem ASCII hem de HEX olarak, hafızasına yükleyerek ekrana yansıtıyor. Bu sayede o bölgeyi incelememiz mümkün olabiliyor.

Şimdi aşağıdaki programımızı bir deneyin!.

```
/* (c) ShowDisk by Cenker Ozkurt */
#include "exec/types.h"
#include "exec/devices.h"
#include "devices/trackdisk.h"

#define TD_READ CMD_READ
#define BLOCKSIZE TD_SECTOR
#define NUMHEADS 2

struct MsgPort *diskport;
struct IOExtTD *diskreq;
BYTE diskbuffer[BLOCKSIZE];
BYTE *diskdata;
ULONG diskChangeCount;

main(argc,argv)
int argc;
char *argv[];
{
int i,j;
printf("ShowDisk by Cenker OzkurtNn");
if(argc!=4) {
  printffUsage : ShowDisk [Cylinder] [Sector] [Head]\n");
  return(0);
}
InitDisk();
diskdata = &diskbuffer[0];
ReadCylSec(atoi(argv[l]),atoi(argv[2]),atoi(argv[3]));
FreeDisk();
for(i=0;i<512;i+=8) {
  printf("%003d : ",i);
  for(j=0;j<8;j++) [
     printf("%02x ",(UBYTE) *(diskdata+i+j));
  }
  printff" = ");
  for(j=0;j<8;j++) (
     if(*(diskdata+i+j)>32) (
        printf("%c",*(diskdata+i+j));
     } else printff.");
  }
  printf("\n");
}
}

ReadCylSec(cyl, sec, hd)
SHORT cyl, sec, hd;
{
  LONG offset;

diskreq->iotd_Req.io_Length = BLOCKSIZE;
diskreq->iotd_Req.io_Daia = (APTR)diskdata;
diskreq->iotd_Rcq.io_Command = TD_READ;
diskreq->iotd_Couni = diskChangeCount:
offset = TD SECTOR * (sec + NUMSECS * hd + NUMS
ECS * NUMHEADS * cyl);
  diskreq->iotd_Req.io_Offset = offset;
  return(DoIO(diskreq));
  }

  MotorOn()
  I
    diskreq->iotd_Req.io_Length = 1:
    diskreq->iotd_Req.io_Command = TD_MOTOR;
    DoIO(diskreq);
    return(0);
  }

  MotorOff()
  {
    diskreq->iotd_Req.io_Length = 0;
    diskreq->iotd_Req.io_Command = TD_MOTOR;
    DoIO(diskreq);
    return(0);
  }

  InitDisk()
  {
  diskport = CreatePort(0.0);
  if(diskport == 0) exit(100);
  diskreq = (struct IOExtTD *)CreateExtlO(diskport.sizeof(str-
uct IOExtTD));
  if(diskreq == 0) i DeletePort(diskport); exit(200); }
```

```
OpenDevice(TD_NAME,0,diskreq,0):
diskreq->iotd_Req.io_Command = TD_CHANGENUM:
DoIO(diskreq);
diskChangeCount = diskreq->iotd_Req.io_Actual;
MotorOn();
}

FreeDiskQ
{
MotorOff();
CloseDevice(diskreq);
DeleteExtIO(diskreq, sizeoffstruct IOExtTD»;
DeletePort(diskport):
}
```

Program buraya kadar. Programı yazdıktan sonra CHIP memory'de çalışacak şekilde compile etmemiz gerekiyor. Aksi takdirde programımız doğru çalışmaz. Bunun sebebi, geçen aylarda anlattığım copper olayında olduğu gibi. disk işlemlerinin de kontrol register'larının DMA tarafından kontrol edilmesi. Bu da bizim yapı değişkenlerimizin CHIP hafıza bölgesinde bulunmasını gerektiriyor. Compile işlemini. *CC +L Prog.c;* link İşlemini ise

LN +C prog.o -LC32 olarak yazın.

Programı ilk olarak örnek parametrelerle bir deneyelim. Programımızın ismini ShowDisk olarak verdim. Buna göre *'ShowDisk 0 0 0'* yazdığımızda, program bize sıfırına track ve sector olan bootblock bölgesini görüntüleyecektir. Aynı şekilde root bloğu görmek istediğimizde; 'ShowDisk 40 0 0' yazmamız yeterli olacaktır. Dikkat ettiyseniz, program parametrelerini Main içerisinden alıyor. Bu nedenle programın istediği parametreleri program isminden hemen sonra vermemiz gerekiyor.

Program listesini ise rutinler haline getirerek daha anlaşılır yapmaya çalıştım. Bu nedenle şimdilik rutin seviyesinde programımızı inceleyeceğiz.

İlk olarak programımız, **'main"** içerisinden parametreleri alarak, eğer bir hata yoksa **InitDisk));** rutinine sıçrıyor. Bu rutinde **'df0;'** device"ını bizim kullanabilmemiz için bir **'Port*** yaratılıyor *(CreatePort();).* Daha sonra bu port'u kumanda edebilmemiz için **diskreq** yapı değişkeni tanımlanıyor *(CreateExtIO();).* Artık bu işlemlerden sonra device'ımızı açıp kullanabiliriz *(OpenDevice():).* Tabii ki bu işi **DoIO();** komutu ile gerçekleştiriyoruz. Bu komut sayesinde **'diskreq'** yapı değişkeninde hazırlamış olduğumuz isteklerimiz gerçekleştiriliyor. Daha sonra program InitDiskO; rutininden çıkıp **ReadCylSec();** rutinine sıçrıyor. Bu rutinde ise istenen track, sector ve head parametreleri verilerek diskten track yükleme gerçekleştiriliyor.

Bu rutin içerisinde yine **'diskreq'** yapı değişkeni vasıtasıyla disket için yapmak istediğimiz işlemi belirtiyoruz. Burada bu isteğimizi **'command'** struct değişkenine TD READ olarak verdik. Bu macro değişkeni ile **'TrackDisk Read'** komutunu vermiş oluyoruz. Burada **TD_WRITE** macro değişkenini verdiğimiz de ise, bir yazma işlemini gerçekleştirmiş oluyoruz. Bu sayede disketinizin istediğiniz bir bölgesine bilgi yazabilirsiniz.

Bu arada disketten okuma işleminde, okunacak bilgilerin 'diskdata' değişkenine yüklendiğini ve BLOCKSIZE (512 byte=l sector) uzunluğunda olduğuna dikkat edin. Rutinden geri döndüğümüzde ise. artık gerekli bilgi 'diskdata' değişkenine yüklenmiş olacaktır. Bundan sonra kendimize ayırdığımız Port'umuzu **FreeDisk()(;** rutini ile rahat bırakabiliriz. Programın sonrası ise artık bilgilerin ekrana Text ve Hexolarak yazılmasını sağlamaktadır. Bir noktayı unutmadan belirteyim; her disketten yükleme ya da yazma işleminden önce **MotorOn():** sonra **MotorOff();** rutinlerine sıçramamız gerekir.

işte, Amiga'da Track-Track yükleme ya da yazma işlemleri bunlardan ibarettir, **'diskreq'** yapı değişkenine verilen diğer trackdisk macro komutlarını, include dosyaları içerisinden trackdisk.h dosyası içerisinden bulabilirsiniz.

Sıra geldi ikinci örneğimize. Programımıza bir göz atarak açıklamamıza geçelim.

```
#include <stdio.h>
#include <exec/types.h>
#include <graphics/gfx.h>
#include <hardware/dmabits.h>
#include <hardware/custom.h>
#include <hardware/blil.h>
#include <graphics/gfxmacros.h>
«include <graphics/copper.h>
«include <graphics/view.h>
«include <graphics/rastport.h>
«include <graphics/gels.h>
«include <graphics/regions.h>
«include <graphics/clip.h>
«include <exec/exec.h>
«include <graphics/text.h>
«include <graphics/gfxhase.h>
«include <functions.h>

«define DEPTH 3L
«define WIDTH 1020L
«define HEIGHT 1020L

«define VPWIDTH 320L
«define VPHEIGHT 200L

«define NOT_ENOUGH_MEMORY -1000

struct View view.*oklview;
struct ViewPort viewport:
struct ColorMap *cm:

struct  Raslnfo  rasinfo;
struct  BitMap  bitmap:
struct Rast Port rastport:

extern struct ColorMap *GetColorMap();
struct GfxBase *GfxBase;

USHORTcolortable[]={
  0x000, 0xfb0, 0xccc. 0xfl5, 0xa50, 0x0c5, 0x777, 0x77f,
  0x000. 0x55f, 0x000. 0xc57,
  0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0,0
{;
UWORD *colorpalette:

mainlargc. argv)
int argc;
char *argv[]:

{
  LONG i. n:
  SHORT nmax=5;
  SHORT pf1_xmove. Pfl_ymove;
  UBYTE *displaymem:

  GfxBase = (struct GfxBase *)OpenLibrary("graphics.library"
,0L);
  if (GfxBase = NULL) exit( 100):
  oldview = GfxBase->ActiView:

  InilBilMapt&bitmap. DEPTH. WIDTH. HEIGHT);
  InitRastPorK&rastport);
  rastport.BilMap = &bitmap;

  rasinfo.BitMap = &bitmap:
  rasinfo.RxOffset = 0;
  rasinfo.RyOffset = 0;
  rasinfo.Next = NULL;
```

```
    InitView(&view);
    InitVPortf&viewport);
    view.ViewPort = &viewport;
    view.Modes =PFBA;
    viewport.DWidth = VPWIDTH;
    viewport.DHeight = VPHEIGHT;
    viewport.RasInfo = &rasinfo;

    cm = GetCoIorMap(32L);
    if (cm == NULL) {
        FreeMemory();
        exit(100);
   }

    colorpalette = (UWORD *)cm->ColorTable;
    for(i=0; i<32; i++) (
        *coIorpalette++ = colortablefi];
   }
   viewport.CoIorMap = cm;

for(i=0; i<DEPTH; İ++) {
bitmap.Planes[i]  =  (PLANEPTR)  AllocRaster(WIDTH.
HEIGHT);
    if(bitmap.Planes[i] == NULL) {
        printf("Memory?");
            exit(NOT_ENOUGH_MEMORY);
    }
    BltClear(bilmap.Planes[i]. RASSIZE(WIDTH, HEIGHT), 1L);
   }

   Draw(&rastport,640,400);

        MakeVPort(&view, &viewport);
        MrgCop(&view);
        LoadView(&view);

   Pfl_xmove = 1; pfl_ymove = 1;

   for( n=l; n<=nmax; )   {

          rasinfo.RxOffset = rasinfo.RxOffset + pfl_xmove;
          rasinfo.RyOffset = rasinfo.RyOffset + pfl_ymove;

     if (rasinfo.RxOffset <=0 II rasinfo.RxOffset >= 319) {
        pfl_xmove = -pfl_xmove;
        n = n + I;
     }
    if (rasinfo.RyOffset <= 0 II rasinfo.RyOffset >= 199) {
    pfl_ymove = -pfl_ymove;
    n = n + 1I;
    }

      MakeVPort(&view, &viewport);
      MrgCop(&view);
      LoadView(&view);

      WaitTOF();
    }
    FreeMemory();
   }

   FreeMemory()
   {
   LONG i;

     for (i=0; i<DEPTH; i++) {
            if (bitmap.Planes[i] != NULL) {
                FreeRaster(bitmap.Planes[i], WIDTH, HEIGHT);
            }
     }

    if(cm!=NULL) FreeColorMap(cm);
    LoadView(oldview);
    FreeVPortCopLists(&viewport);
    FreeCprList(view.LOFCprList);
    CloseLibrary(GfxBase);
    }
```

İkinci örneğimiz oldukça yararlı. Bu örnekte köşeden köşeye bir çizgi çekilerek yumuşak hardware scroll gerçekleştiriliyor. Yapılan işlemi kısaca şöyle anlatalım. İlk olarak, kullanacağımız plane bilgilerini tutan **'bitmap' ve 'rastport'** yapı değişkenleri yaratılıyor. Bu yapı değişkenleri bir **rasinfo'** yapı değişkenine bildiriliyor. Bu sayede scroll, rasinfo içerisinden offset değişkenlerle kontrol edilebiliyor. Rasinfo değişkeni, ViewPort yapı değişkeni için görüntü alanını saklama görevi görüyor. Bu sayede **MakeVPort();** fonksiyonu ile görüntü yapısal olarak sisteme bildiriliyor. Fakat bu işlem görüntünün gelmesine yetersiz kalıyor. Bu görüntüyü copper listesine eklememiz gerekiyor. Bu işlemi de **MrgCop();** fonksiyonu ile gerçekleştiriyor ve **LoadView();** ile ekrana gelmesini sağlıyoruz.

Ekranda yaptığımız her işlemden sonra (mesela çizgi çekmek ya da ekran offset'i ile oynayarak kaydırma işlemini yapmak) aynı şekilde görüntüyü sisteme belirtmek ve tazelemek için **MakeVPort(), MrgCop() ve LoadView()** fonksiyon üçlüsünü kullanmamız gerekmektedir. Bundan sonrası ise Amiga'ya kalmış.

Programımızın yapmış olduğu iş ana hatlarıyla bu kadar. Diğer kısımları anlayabileceğinizi tahmin ederek bu ayki yazımızı burada noktalıyorum. Yazımın başında da belirttiğim gibi bundan sonraki konumuz 'intuition'lar. Gelecek ay buluşmak üzere hepinize mutlu günler dilerim!....

Global Trash

B.Kağan ÜN ALDI

Merhaba... Democular, bu aydan itibaren çok değişik ve ilginç bir köşe ile karşınızdayız: **Intro ve demo teknikleri.** Sanırım introlann ve demoların ne demek olduğunu hepiniz biliyorsunuz. Cracker gruplarının oyunların başlarına attıkları kısa programlara intro denir. Yine bu kişilerin Amiga'nın bilinmeyen özelliklerini kullanıcıya göstermesi ve kendilerinin ne kadar uzman olduklarını belirtmeleri amacı ile yapılan programlara ise **demo** denir. Bunun köşemizle alakası şu: Sizlere intro ve demo nasıl yazılır, neler kullanılır **Assembler** dilinde göstereceğim. Bir demo meraklısı, her zaman için birşeyler yapabilmek istemiştir. Bu köşeyi takip ederek kendi yaptığınız grafik ve sesleri bir program ile birleştirmeyi öğreneceksiniz. Ayrıca çeşitli efektler ile birçok kimseyi etkilersiniz!! Şunu da unutmayın ki, böyle bir köşeyi ilk defa **Amiga Dünyası** dergisinde bulacaksınız!!

Evet, sizlere çeşitli intro efektleri anlatacağım; tabii ki Makina dili Source'leri ile beraber!! Böylece programcılığa ilk adımı atmış olacaksınız. Yazı dizimiz, zaman zaman **Show Time** ile paralel gidecek. Çünkü **Show Time'da** açıklanan demoların tekniklerini bu köşede göstereceğim!!

Eğer kendinizde bazı eksiklikler hissederseniz, acele olarak Cem Gencer'in Assembler yazılarına ağırlık vermenizi tavsiye ederim. Çünkü örnekleri anlayabilmeniz için belli bir seviyede Assembler bilmeniz gerekiyor (korkmayın çok değil!). Yine de ben gerekli yerlerde assembler komutları ve datalar hakkında hatırlatmalar yapacağım.

Şimdi sizlere, ileride kullanacağım bazı terimlerin açıklamalarını vermek istiyorum.

Scroll...: Mesajların yazıldığı genellikle sağdan sola kayan yazı. Bazen çeşitli yönlerde olabiliyor: up scroll, sinus scroll vs...

Logo ....: Intro'yu yapan grup isminin renkli ve ilginç bir şekilde çizildiği grafik.

Coder....: Intro'yu yazan programcı.

Replay R.: Intro içinde müziği çalmak için kullanılan program parçası (PLAYER).

Source C: Programcının yazdığı programın orjinal hali.

Register.: Amiga'nın içindeki özel bir entegrenin adresi veya 68000'in kullandığı boş alanlar (daha sonra açıklanacak).

Raster...: Renk register'ları ve ekrandaki elektron taraması ile oluşturulan renk çubukları.

Blitter..: Çok hızlı grafik kopyalayan Amiga özel birimi.

Bob..: Blitter'in kopyaladığı grafik parçası.

Sprite...: Bob'ların haricinde başka bir grafik birimi.

Crunch...: Program datalarını sıkıştırma işlemi.

Bitplane.: Amiga'nın tanıdığı, renkle orantılı grafik alanı (bkz. Sayı 1).

Parallax.: Her bir bitplane'nin ayrı ayn kayması (mesela **Shadow of the Beast).**

Demo....: Amiga'nın özelliklerini meydana çıkarmak için yapılan gösteriler.

Şimdilik bu kadar bilgi yeter; ilerde gerekli yerlerde bilgi verilecek. Bu arada birer adet **MasterSeka vl.80** ve **ASM-ONE vl.xx** edinmeniz şart; çünkü örneklerimizi bu programlarla yazacağız. Bir de grafik işlemleri için **Kefrens IFF Converter** adlı utility gerekli olacak. Bu programların birçoğu daha önce açıklanmıştı. Sayfalarımıza şöyle bir göz atacak olursanız, geniş bir source code ile karşılaşacaksınız. Nedeni, bu ay çok iyi tekniklerin bulunduğu bir assembler köşesi ile ilk intromuzun çalışan bir kısmını yazmamız olacak!!! Evet, bu ay bir intro yazacağız. Bu, her ay gelişerek esas halini alacak. Haydi, hep beraber başlayalım... Dikkatle takip edin. Bir intro veya demo yazarken, programcının en zorlandığı yer design'dir; yani tasarım. Bu niye zor diyeceksiniz, niye mi? İlk önce ne yapacağımıza karar vermemiz gerekiyor. Benim sizlere göstereceğim bu ayki bölümde, ekranın en üstünde 8x8 boyutlarında bir **scroll** var. Burada bir takım mesajlar yazacağız.

Hemen altına, kendi çizdiğiniz logonuzu çıkartıp logonun altına ve üstüne raster bar; logonun hemen altına da **stars** yani parallax şeklinde kayan yıldızlar koyacağız. Biraz işleri karıştıralım, mutlaka bu hepinizin hoşuna gidecek ve sizi bir süre SEKA başına bağlayacaktır. Alttaki yıldızların üstüne zıplayan bir **raster bar** (renk çubuğu) koyalım. Hemen arkasına bazı mesajlarımızın gösterileceği bir text screen. Bu da yetmiyor; textlerin içini renklerle doldurup, bu renkleri yukarı doğru cycle edelim (renk kaydırması tekniği). Sanırım hepiniz tüm bunlara çok sevindiniz. İntromuz bunlarla kalmayacak, istediğiniz bir **noisetracker** modülünü de ekleyeceğiz yani müzikte olacak. Sizlerden gelen isteklere göre introlarımızı şekillendirmeyi düşünüyorum. Bütün bu anlattıklarım, ilk yapacağımız intronun tamamı. Ben bu ay size sadece **Scroll,** altında **raster bar** ve **logo** hazırlamasını yazdım. Gelecek aylarda yeni eklemeler ile devam edeceğiz.

Bunun için her zaman **Global Trash** köşesine yazın.

Intromuzu, Tablo l'de görmeniz mümkün. Şimdi **Deluxe paint** ile logonuzu çizin (32 renk) ve 320x100 boyutlarında kaydedin. Logo çizmekte zorlanırsanız, yine bu sayıda **Grafik teknikleri** köşesinde açıklanan, 320x100x5 şeklindeki logo çalışmasını inceleyin. Sonra **Kefrens IFF converter** ile logonuzu yükleyin ve yukarı kısımdan **Raw norm'u** seçin, **Color map'ı** off yapıp logonuzu kaydedin. Bu işlemlerden sonra **Raw norm** yazan yerin üstüne gelin ve onu **Copper** yaparak başka bir isimde kaydedin. Copper yapmamızın sebebi, logonun renk haritasının otomatik olarak kaydedilmesini sağlamak... Bu yaptıklarımız logoyu **IFF** formatından (Deluxe Paint formatı) **RAW** formatına (oyun ve demolardaki grafik formatı) çevirmek içindi.. OK? Herhalde hepiniz doğru olarak bu işlemleri yaptınız. Evet, şimdi **Star editor** adlı programa ihtiyacınız var. Star efektini gelecek ay yapacağız; ama yıldızlan şimdiden oluşturmanızda fayda var. Çünkü, introdakı yıldızları bu program ile oluşturacağız. Starları yapıp source olarak kaydettikten sonra, yapacağımız tek şey kalıyor. Büyük bir sabırla Tablo 1'deki source'ı, aynen yukarıda tavsiye ettiğim programlardan birisi ile yazmak. Yazdıktan sonra tabloda **Renk register'ları** yazan yerin hemen altındaki boş satırın üstüne gelin ve oraya "I" tuşu ile **copper** olarak kaydettiğiniz file'ı yükleyin (insert). Artık renk register'ları da hazır, sadece sayıların arasındaki boşlukları silin, hata çıkabilir. Şimdi "A" tuşu ile intromuzu derleyin, herhangi bir text hatası çıkarsa bu size belirtilir. Çıkmazsa, source'ı "W" ile mutlaka kaydedin (kesinlikle source'u saklamadan çalıştırmayın ve hiç bir işlem yapmayın). Hiçbir syntax hatası çıkmazsa ve source'u kaydettiyseniz dataları şu şekilde yükleyin;

Assembler programında "RI" (seka için) veya "RB" (asm için) yazıp, logonuzu $50000 adresine yükleyin ve **jstart** ile çalıştırın, sonuç karşınızda. Eğer logo bozuk çıkarsa 320x100 değil demektir! Amiga'nız kilitlendiyse, bu yazım sırasında bir rakam hatası yaptığınız anlamına geliyor! Tekrar yükleyin ve kontrol edin. ilerde istediğiniz boyutlarda ekran kullanmayı göstereceğim sabırsızlanmayın lütfen!!

Daha önce belirttiğim gibi, tekniklerimiz yeni gelen demo ve introlara göre olacak. Fakat ben size garantili olarak şu teknikleri öğreteceğim: Sprite kullanımı ve birçok introda gördüğünüz kayan yıldız efektleri, ekrandaki çeşitli yaratıkları hareketlendirmek ve bunların animasyonu, bob ve kullanımı, çeşitli renk efektleri (cycle,flash,fade vs.), Copper efektleri. Raster efektleri (buna ilgi artarsa **plasma!),** bazı scroll ve text rutinleri, çeşitli library rutinleri ve kullanımı. Disk, klavye, joystick kontrolleri gibi şu anda popüler intro ve demo tekniklerini zamanla göstereceğim. Sizler belli bir seviyeye geldikten sonra **Vector**'ler gibi üç boyutlu objelerin kullanımı da işlenebilir.

Ayrıca gelecek ay, intromuzun başına sahte bir **Guru Meditation** hatası eklemeyi öğreneceğiz. Daha sonra bir logo efekti ile logomuza başka bir boyut vereceğiz. Fakat ben bütün bu yapacaklarımızı sizin kendi fikirleriniz doğrultusunda işlemeyi düşünüyorum! Mektup yazmayı ihmal etmeyin...

Bu ay source'umuzun tam açıklamasını vermedim. Çünkü bu sizin isteğinize göre olacak. Sadece yan kısımlarına kısa açıklamalar mı, yoksa register işlevleri dahil tüm açıklamasını mı istediğinizi lütfen bize yazın.

Tüm bunların esas hedefi, Türkiye'de oyun ve iş programlan yazacak yeteneklerin çoğalmasına yardım etmektir. Unutmayın ki, **AMIGA** sadece bir **oyun makinası** değildir. Yine de takdir sizin.

Evet, bu yeni köşemizi umarım beğenmişsinizdir. Gelecek aya intromuzu hep beraber geliştireceğiz. Bakmışsınız bir de **Mega-Demo** yapmışız (niye olmasın...?)!! Takıldığınız herhangi bir yerde veya bu konuyla ilgili her türlü görüşlerinizi ve fikirlerinizi **Global Trash** adlı köşemize yazabilirsiniz. Mektuplarınızı bekliyorum. Bir de **Show Time** ile birlikte büyük bir demo yarışması açmayı düşünüyoruz, bekleyin. Gelecek ay görüşmek üzere...

Son bir Not: Artık **Red sector demomaker** kullanmayı bırakın!

TABLO 1:

```
;*          GLOBAL TRASH DEMO TEKNİKLERİ ÖRNEK 1A                    *
;*                                                                   *
;*                    PROGRAM: B.KAĞAN ÜNALDI                        *

org     $30000     ;programı $30000 adresine yerleştirir,
load    $30000

start:  movem.l  a0-a6/d0-d7,-(a7)
                 move.l     4,a6                    ;exec library adresi
                 jsr                -$84(a6)        ;taskları kapat
                 lea                gfxname.a1      ;gfx açmak için adres
                 jsr                -$198(a6)               ;graphics.library aç
                 tst.l      d0                      ;library açıldı mı?
                 beq                exit                    ;hayır programdan çık

                 movea.l    d0,a2           ;graphics.library adresi
                 move.l     d0.gfxbase      ;bu adresi sakla
                 bsr                initoper                : bitmap rastport açma rutini
                 adda.l     #$32,a2         ;copperlist adresi
                 move.l     a2,oldaddy      ;copper okuma adresi
                 move.l     (a2),oldcop     ;eski copperlisti sakla
                 move.l     #newcop,(a2) ;bizim clisti çalıştır

mouse:  cmpi.b   #255,$dff006            ;elektron sayacı
                 bne.s      mouse           ;işlem bitti mi?
                 bsr        scroll          ;scroll (yazı kaydırma) rutini

                 btst               #6,$bfe001      ;mouse'a basıldı mı?
                 bne                mouse           ;hayır tekrar kontrol et

                 move.l     oldaddy,a2      ;copper adresi
                 move.l     oldcop,(a2)     ;evet eski copperi çalıştır
                 move.l     4,a6                    ;exec adresi
                 jsr                -$8a(a6)                ;taskları aç
                 move.l     gfxbase,al      ;graphics.library adresi
                 jsr                -$19e(a6)               ;açılmış library'i kapat
exit:   movem.l  (a7)+,a0-a6/d0-d7
out:    rts                                                ;programdan çık

initoper:
                 move.l     gfxbase,a6      ;graphics library adresi
                 move.l     Sbitmap.a0      ;bitmap adresi
                 move.l     #1,d0           ;Depth (1 bitplane)
                 move.w     #360,d1         ;width (320 pixel eni)
                 move.w     #100,d2         ;height (100 pixel boyu)
                 jsr                -390(a6)                ;initbitmap

                 move.l     #rastport,a1    ;rastport adresi
                 jsr                -198(a6)                ;initrastport

                 lea                bitmap.a0               ;bitmap adresi
                 move.l     #$60000,8(a0) ;scroll alanı bitmap+8 'e
                 move.l     #bitmap,rastport+4   ;bitmap adresi rastport+4

                 lea                rastport,a 1    ;rastport adresi
```

```
        jsr             -48(a6)         ;cls (ekranı temizler)
        its                             ;rutine geri dön

scroll:   move.l  gfxbase,a6            ;gfx library adresi
        lea             rastport,a1     ;rastport adresi
        move.l          #2,d0           ;dx
        clr.l           dl              ;dy
        clr.            d2              ;minx
        clr.l           d3              ;miny
        move.l          #360,d4         ;maxx
        move.l          #40,d5          ;maxy
        jsr             -396(a6)        ;scroll raster

        lea             timer,a2        ;zamanlayıcı
        adda.l          #1,(a2)         ;birartir
        cmpi.l          #4,(a2)         ;4 oldu mu?
        bne             out             ;hayır çıkışa git
        clr.l           (a2)            ;evet zamanlayıcıyı sil

        move.l          #rastport,a1    ;rastport adresi
        move.w          #324,d0         ;x (324. pixele bas)
        move.w          #10,dl          ;y (10. pixele bas)
        jsr             -240(a6)        ;move cursor (locate)

        move.l          #rastport,a1    ;rastport adresi
        move.l          txtbase.a0      ;harfin adresi
        move.w          #1l,d0          ;1 adet harf
        jsr             -60(a6)         ;printext (harfi bas)

        lea             txtbase,a4      ;text adresi
        adda.l          #L(a4)          ;bir sonraki texte gel
        move.l          (a4),a3         ;esas text adresi
        tst.b           (a3)            ;text sona geldi mi?
        bne             out             ;hayir cikisa git
        move.l          #scrolltxt,txtbase      ;evet scroll'u başa al
        rts

;------bizim kullanacağımız copperlist - .....

newcop:
dc.w    $008e,$2c81 ,$0090.$2cc 1 ,$0092,$0038,$0094,$00d0
dc.w    $0102,$0000,$0104,$0000.$0120,$0000,$0122,$0000

dc.w    $0108,$0006                     ;modulo = 6
dc.w    $0100,$1200                     ;scroll tek bitplane (2 renk)
dc.w    $00e0.$0006,$00e2,$0000         ;bitplane points ($60000 adres)
dc.w    $0180.$0000

;— SCROLL FONTUNUN İÇİNDEKİ RENKLER —
dc.w    $0180,$0000,$2f07,$fffe
dc.w    $0182,$0321,$3007,$fffe
dc.w    $0182,$0432,$3107,$fffe
dc.w    $0182,$0543,$3207,$fffe
dc.w    $0182,$0654,$3307,$fffe
dc.w    $0182,$0765,$3407,$fffe
dc.w    $0182,$0876,$3507,$fffe
dc.w    $0182,$0987,$3607,$fffe
dc.w    $0182,$0a98,$3707,$fffe
dc.w    $0182,$0ba9,$3807,$fffe
dc.w    $0182,$0cba,$3907,$fffe
dc.w    $0182,$0dcb,$3a07,$fffe
dc.w    $0182,$0000,$3fD7,$fffe
dc.w    $0108,$0000.$010a,$0000     ;grafik modulosu

;— renk çubukları 1 —
dc.w    $0180,$0000,$4007,$fffe
dc.w    $0180,$0111,$4107,$fffe
dc.w    $0180,$0222,$4207,$fffe
dc.w    $0180,$0333,$4307,$fffe
dc.w    $0180,$0444,$4407,$fffe
dc.w    $0180,$0555,$4507,$fffe
dc.w    $0180,$0666,$4607,$fffe
dc.w    $0180,$0777,$4707,$fffe
dc.w    $0180,$0888,$4807,$fffe
```

```
dc.w    $0180,$0777,$4907,$fffe
dc.w    $0180,$0666,$4a07,$fffe
dc.w    $0180,$0555,$4b07,$fffe
dc.w    $0180,$0444,$4c07,$fffe
dc.w    $0180,$0333,$4d07,$fffe
dc.w    $0180,$0222,$4e07,$fffe
dc.w    $0180,$0111,$4f07,$fffe
dc.w    $0180,$0000,$5007,$fffe
;
dc.w    $0100,$5200        ;logo 5 bitplane (32 renk)
;
;— bitplane adresleri —
dc.w    $00e0,$0005,$00e2,$0000
dc.w    $00e4,$0005,$00e6,$0fa0
dc.w    $00e8,$0005,$00ea,$1f40
dc.w    $00ec,$0005,$00ee,$2ee0
dc.w    $00f0,$0005,$00f2,$3e80   ;logonun hafızadaki yerleri
;
;—renk registerleri — (Renkleri bir alt satıra ekleyin)
;
;— örnek: alttaki değerler benim kullandığım renkler —
;— siz bunları yazmayın sadece renkler böyle olacak!! —
;de w    $0180,$0000,$0182,$0ff3 ,$0184,$0ff0,$0186,$0fe0
;dc.w    $0188,$0ee0,$018a,$0ed0,$018c,$0dd0,$018e,$0dc0
;de w    $0190,$0cc0,$0192,$0cb0,$0194,$0bb0,$0196,$0ba0
;dc.w    $0198,$0aa0,$019a,$0a90,$019c,$0990,$019e,$0980
;de w    $01 a0,$0880,$01 a2,$0870,$01 a4,$0770,$01 a6,$0760
;de w    $01 a8,$0660,$01 aa,$0650,$01 ac,$0550,$01 ae,$0540
;dc.w    $01b0,$0440,$01b2,$0430,$01b4,$0330,$01b6,$0320
;dc.w    $01b8,$0220,$01ba,$0210,$01bc,$0110,$01be,$0100
;
;.....
dc.w    $b407,$fffe
dc.w    $0100,$0000
;— renk çubukları 2 —
dc.w    $0180,$0000,$b507,$fffe
dc.w    $0180,$0111,$b607,$fffe
dc.w    $0180,$0222,$b707,$fffe
dc.w    $0180,$0333,$b807,$fffe
dc.w    $0180,$0444,$b907,$fffe
dc.w    $0180,$0555,$ba07,$fffe
dc.w    $0180,$0666,$bb07,$fffe
dc.w    $0180,$0777,$bc07,$fffe
dc.w    $0180,$0888,$bd07,$fffe
dc.w    $0180,$0777,$be07,$fffe
dc.w    $0180,$0666,$bf07,$fffe
dc.w    $0180,$0555,$c007,$fffe
dc.w    $0180,$0444,$c107,$fffe
dc.w    $0180,$0333,$c207,$fffe
dc.w    $0180,$0222,$c307,$fffe
dc.w    $0180,$0111,$c407,$fffe
dc.w    $0180,$0000,$c507,$fffe   ;logonun altındaki renkler

dc.w    $ffff,$fffe                        ;copper listin sonu

bitmap:     blk.b  40,0
rastport:           blk.b  100,0
txtbase:            dc.l   scrolltxt
oldeop:     del    0
gfxbase:            dc.l   0
timer:      del    0
oldaddy:            dc.l   0
gfxname:            dc.b   "graphics.library",0,0

scrolltxt:
dc.b "GLOBAL TRASH ASSEMBLER... THIS IS FIRST INTRO SCROLL TEXT" dc.b ". CODING: B.KAGAN UNALDL... GFX: YOU!! GREETINGS TO " dc.b "ALL FRIENDS & XL... THE BIGGEST LAMER OF THE WORLD!" deb "... C H A O (YOU'RE DEAD!) SEE YA IN NEXT" dc.b "INTRO....          ",0
even
```

AYIN KONUĞU: KAYAHAN

"Hayatın kendisi hüzün, sosu ise neşedir..."

O son kasetinde "Odalarda Işıksızım" dese de, inanmayın...

Öyle göz kamaştıran bir ışıltı zirvedeki, milyonlarca müzikseverin sağır eden alkışları bile sesini yok etmiyor, edemiyor...

"Kanım aksın ki" diyor, alın teri, göz nuru akıyor... Beste beste, söz söz, nota nota, duygu duygu... Veee, her yüreği sevgi dolu olanla, yolu bir yerlerde kesişecekmiş gibi, elinde gitarı, bekliyor...

Kayahan, "kaya" gibi...

Ruhsuz, katı, kaba değil... "Kaya"ya ruh veren, duygu veren, sevgi yükleyen birisi o...

Çağımızın halk ozanı!..

Kayahan'la sohbet etmek büyük zevk... Gelin siz de bu zevki paylaşın benimle...

Burçin ENEŞ

Önce sağlık diyelim... Bir ara bir yığın dedikodu çıktı. Ve denildi ki, "Kayahan kanser!" Neydi bu? Kim çıkardı, neden çıkardı? Yoksa bir rahatsızlık gerçekten de söz konusu muydu?

Evet doğru kanserdim... Kimse çıkarmadı bu dedikoduyu... Ben tedavi olduktan sonra öğrenebildiler. Şu an iyiyim bir şeyim yok. Zannedersem üzerinden iki sene geçti...

Dedikodu sevmediğinizi biliyorum... En son hakkınızda yapılan dedikoduyu öğrenebilir miyim?

Takip edemiyorum.

Yüreğinde sevgi taşıyan bir sanatçısınız? Sevgiye bakış açınız nedir?

Benim sevgim olmadığı için sevgiden bahsediyorum. Sevgi eksikliği hissediyorum, başkalarını seviyorum ama başkalarından yeterli sevgiyi bulamıyorum. Bunun için de bir tarafım çocuktur. Zaman zaman tepmiyorum, bağırıyorum, bir sürü şey yapıyorum, ama esas problem, benim bu kadar "sevgi" deyişim, bana olan sevginin azlığından... Bütün sevgiler benim sevgi dozumdan altta geliyor. Yoğun yaşamak istiyorum, yaşayamıyorum. İşte böyle, sevgi sevgi diye bağırıyorum.

Hep denir ki "Herkesi seviyorum"... İyi de herkes sevilirse, bu arada haketmeyenlerde sevilecek ve hakedenlerin payı da onlara verilmiş olacağı için bir haksızlık doğacak...

Ne dersiniz, hümanistler hiç bunu düşünüyor mu?

Sevgi renk renktir... Pembesi laciverti, kırmızısı vardır... Yani, anne sevgisi, evlat sevgisi, sevgiliye duyulan sevgi. Sevginin ateşli halleri, yangın durumları. Bunların hepsinin de kendi içinde ayrı ayrı dozları vardır tabi. Bütün insanları sevmek, o ayrı birşey.

Ama çeşitleri farklı olduğu için insanların hepsine ayrı ayrı verilebilir. Hepsinin isimleri farklı farklı...

Toplu olarak sevgi demişler. O yüzden işler karışıyor işte.

Kayahan'm en büyük düşünü öğrenebilir miyiz?

Göl ya da deniz kenarında büyükçe bir ev. Önünde suda yüzebilen tekne ya da kayık. Yanımda gerçekten sevebileceğim ve beni sabahları uyandığımda rahatsız etmeyen kokusu ya da saçıyla karşı cinsten bir insan. Bir iki dostum ve magazin basınından uzak hayatımın karmaşık edilmediği mutlu bir yaşam...

Bir de en büyük problemim, umarım beni yakında anlarlar; olduğum gibi beni anlayamayan insanlardan şikayet ediyorum. Bir gün onlar da beni anlarlarsa, düşlerim gerçekleşmiş olur.

Çok mücadele verdim. Artık ben okşanmak, sevilmek, şefkat duyulmak ve takdir edilmek istiyorum.

Bizim bilmediğimiz Kayahan'ı anlatır mısınız?

Onu neler hüzünlendirir, neler güldürür, yaşamında en çok neye değer verir?

Yaşamımda en çok değer verdiğim şey sevgidir. Hesapsızca sevmeleri seviyorum. Sevgi üzerine kurulu bu kendi işimde, işini sevmeyenleri, kendini sevmeyenleri sevmiyorum. İstiyorum ki insanlar çok açık, çok saydam olabilsinler. Hesap yapanları sevmiyorum, bu yüzden çok kınlıyorum. Çünkü, insanlara apaçık geliyorum. Bazıları bunu kullanıyorlar, çok fazla merhametliyimdir, bunu da çok kullanırlar. Çok kızdığım insana bile, oturup düşünürüm, iyi tarafını bulur ve gider ben özür dilerim. Bu durumumu hayatım boyunca kullanmışlardır.

Hayatımda önem verdiğim bir numaralı olay müziktir. Müzik benim için bu kadar kolay birşey değildir. Ben sarı tüylü kanarya olup şarkı söylemedim. Hayatımın felsefesini yansıtmaya çalıştım, o yüzden müzik benim için bu kadar önemlidir. Felsefem müziktir. Birbirine geçmiş durumdadır hepsi.

Onu anlatmaya çalıştım, geçen gün hesapladım 27,5 sene olmuş bu işle uğraşalı. Son dört ya da beş senesinde anlatabildim. Bundan mutluyum. Fakat tam bunu büyük kitlelere anlattığımızda bacağımızdan çekmeye çalışanlar da oluyor. Neden çekmeye çalıştıklarını, onlara bir menfaati olmadığı için de anlıyamıyorum. Beni aşağıya çekmek onları yukarıya çıkarmıyor çünkü.

Beni oldukları yere çekmek istiyorlar. Halbuki el verseler belki ben onları yukarıya alırım.

Şimdi toparlarsak, ne öyle topluca eğlenceleri, ne gece kulüplerini severim. İşim icabı mecburen oralarda çalıştığım da oldu. İstediğim, en çok istediğim şey, iki kişilik yalnızlıktır. Ama gerçekten hiç hesapsız benimle olmak isteyen. Gözlerine baktığım zaman en çok sevdiğim İstanbul Boğazı gibi görebileceğim... Birlikte olduğumuz zamanlarda onunla ne kadar bütün olduğumu, gittiğinde yarım gitmiş gibi hissedeceğim. Böyle bir aşkı da yaşadım, bunu herkes biliyor. O benim için şarkılara döktüğüm in-

sandı. Yaşım 40'ı geçtiği için, artık kendime bundan önceki düzenli hayatımı bir sevgi büyüklüğü ile yine de vefasızca değil ama, bir şekilde bitirmiştim. Şimdiki aradığım sevgi bundan sonraki hayatımda ondan daha güzel bir yaşamı arzuluyorum. Çünkü kötü bir yaşamı terk etmedim.

Peki seni ne hû/ünlendiriyor?

Ben yalnızlığa alışkın bir adam değilim, ama kalabalığa da alışkın değilim. Beni hüzünlendiren yalnızlığımdır, zaten. Bir de çırpınırım insanlara kendimi anlatmaya, nedense beni hep ters tarafından anlıyorlar. Gecenin kendisi de beni hüzünlendirir, o yüzden odam da gece rengindedir. Hüznü severim, neşeyi biraz sığ buluyorum. Yani bir müddet yaşanabilir de, hep neşe olmaz gibi geliyor. Hep hüzün de olmayabilir.

Ama neşe sosu, hüzün kendisidir hayatın diyorum.

Bu yere, tırnaklarınızla gelen bir sanatçısınız... Dün yüzünüze kapı kapatanlar, bakmayanlar, bugün peşinizde koşuyor, önünüzde saygıyla eğiliyor... Bir iki örnek verebilir misiniz bu konuda?

Aslında ben böyle birşeyin olduğuna inanmak istemiyorum. Çünkü inandığım zaman, arkadaşlığım dostluğum, bu konudaki teşebbüslerim kursağımda kalabilir.

O yüzden onlar öyle değilmiş gibi düşünmem en iyisi benim için. Örnek bile vermek istemiyorum. Kendi kendime bile. Tabii ki gerçekçi olup bakıldığında görebilirsiniz,- ama ben böyle şeyleri görmek istemiyorum.

Gene aşık olabilir misiniz?

Yine aşık olamam, çünkü aşığım. Kim olduğu önemli mi! Çiçeğin adı gül, lale meselesi değil, kokusu önemli.

Yeni çalışmalarınızdan söz eder misiniz?

Kasetimin çıkmasına üç dört ay var. Burada yeni parçalarımın sözlerinden bahsetmek istemiyorum, artık herşeyden çekmiyorum, bunlar saklanması gereken şeyler. Yaşanmış olan çok güzel parçalarım var. Örneğin "Sabahlar uzak, bu sevda tuzak bana" sonra "Yine yalnızım, yine yola düşmüş kervanlar içimde" diye başka bir parçam da var. Ya da "Topumu almışlar misketimi çalmışlar da" ve "San Şeker" ve "Elmanın yansı" var.

"Kayahan" olmanın bedeli çok ağır olmalı, sokaktaki insanı özlediğiniz, öylesine rahat dolaşabilmeyi düşlediğiniz oluyor mu?

Ben dolaşmayı sevmem, bu yüzden problemim yok. Bir tek denize çıkmayı severim, etrafta pek kimse olmuyor. Belki de bunu bilerek seçiyorum. İnsanların ilgisi tabii ki beni sevindiriyor. Bir tek beni rahatsız eden, konserden indiğim an.

Henüz bir konsantreyi atamamış oluyorum, onlar haklı olarak evlerine gidecekleri için benimle resim çektirmek istiyorlar. Halbuki o an Kayahan'in ruhu bedeninde değildir.

Ve ben o an ne yaptığımı bilmeden onlarla konuşuyorum. Bunun tersini de onlardan isteyemezsiniz, sizi görebilecekleri tek yer konser alanıdır. İki saat beklemelerini de söyleyemezsiniz. Tek zorlandığım bu oluyor.

Müziğiniz çok farklı, sizin müziğinizde elektroniğe yer var mı?

Ben müziğimi elektronikle yapıyorum ama elektroniğe karşı çıkarak, zorlayarak yapıyorum. Onun kendi bilgilerine değil bizden birşeyleri oraya aktararak yapıyoruz. Salt onun bilgileriyle çalışmıyoruz. Biraz daha açarsak, benim müziğim salınan, metronom gibi gitmeyen şeylerdir. Bu sefer bunları bilgisayarın zorlayarak,

diyelim ki 10 saniye 20 nabızla gidecek 11. saniyede 22-23 olacak, 14. saniyede 30'a çıkıp 17. saniyede bilmem nereye ineceksin...

İşte bu komutları verdiğimizde, o bilgisayar olmaktan çıkıyor, bizim söylediğimiz şeyleri yapan haline geliyor. Keşke direkt insanlarla muhatap olabilsem. Öyle bir stüdyo olsa 30-40 kişilik ve bu provalar yapılıp o insanlara çaldırılsa. Biz insanlara anlatacağımız şeyleri bilgisayara anlatıyoruz. O da anlayabildiğini anlıyor. Şimdi öyle büyük stüdyolar olmadığından, tabii ki neticede sazını da çok iyi çalan çok az insan olduğundan ve insan ruhunun titreşiminin az olduğu yerde duyguyu yakalamak, duygu adına birşeyler söylemek zorlaşıyor.

Siz bilgisayarların zaman tasarrufu olduğunu düşünebilirsiniz. Bence zaman kaybettiriyor. Neden derseniz, benim en çok sinirlendiğim şey Türkiye'de çok sık elektrikler kesiliyor, bir de virüs meselesi var. Virüs dadandı mı, üç dört saat onunla uğraşıyorsunuz. Oyun olarak bilgisayarı çok sevmiştim. Bence bilgisayarda yapılan işler zamana karşı yapılır. Ve zaman içinde bitirilmesi veya sürenin gerisine düşülmesi basandır. Aksi takdirde iyi bir şeyi daha sonra da yaparsanız, birçok insanın hayatında GAME OVER olabilir.

Yani zamanı doğru kullanmak lazım...

Bazı sanatçılar bilgisayarın müziği öldüreceği kaygısındalar. Buna katılıyor musunuz?

O bazı sanatçılar tahmin ediyorum böyle kullanmıyorlar. Ya da böyle kullanmayı henüz bilmiyorlar. Müziği öldürmez, müziği bilgisayarla yaparsanız olmaz, ama müziği yapıp bilgisayara yaptırırsanız olur. Sonuçta sizin bilgisayara hükmetmeniz lazım, bilgisayarın size değil.

Kayahan, Nilüfer birlikteliğinde bir uzaklaşma oldu diyebilir miyiz?

Nilüfer dedi ki; "Ben çok Kayahan'laştım". Benim Nilüfer olarak devam etmem lazım. Bana sorarsanız yanlış. Bunu kendisine de söyledim. Nilüfer'in bir Kayahan öncesi bir de Kayahan sonrası var. "Yağmur","Acıkmışım sevgine","Kar Taneleri" sonra "Geceler", "Geceler"-den sonra "Esmer Günler", "Seni Seviyorum", "Mor Menekşemle tabii ki trajı arttı. Bunu kendisi de biliyor. Ama o zamanlar Kayahan sadece besteciydi, şarkıcı değildi. İlk önce Nilüfer'den çıkardı şarkılar, sonra benden. Kayahan şarkıcı olunca onun kasetleri de satmaya başladı. O zaman da Nilüfer, tahminimce biraz da çevrenin etkisiyle Kayahan'sız da yapabileceğine inandı. Bence burada biraz vefasızlık var tabii.

Ama ben buna rağmen son kasetinde "Aman" adlı parçayı verdim ki, bana sorarsanız o kasetin Anadolu hit'i o'dur.

Ama Nilüfer hızlı şarkılara yönelmişti.

O kasette slow bir şarkı olmuyordu. "Odalarda Işıksızım"ı verdim. Gayet güzel söyledi, ama plakçısıyla birlikte karar verip çıkardılar. Bana göre doğru birşey yapmadılar.

Nilüfer şimdi yeni bir arayış içinde, kıyafetini değiştirdi, saçını değiştirdi. Müzik tarzını da değiştirmeye çalıştı. Ama bu kasette Kayahan'sız değil. Üstelik Nilüfer* in Kayahan'dan kopmasının zorluklan var. sebebi de Nilüfer'in repertuarının %85 ve %90'ı Kayahan sarkıları, yani Nilüfer "Aydım Caydım, buraya kadar" dese bile, bir konsere çıktığı'nda en az 25 şarkı söyleyeceğine göre, bunun 20'sinin Kayahan olma zorunluluğu var. Çünkü, yeni şarkılardan sadece 3 tanesi var. Dördüncüsünü söylerseniz, o da Kayahan zaten.

Bence bir sanatçıda tarz değiştirmek kadar hatalı bir davranış olamaz. Çünkü tarzı bulmak zordur. Biz anketler yaptırdık, yeni saçıyla kıyafetiyle insanlara enteresan gelmiş. Ama müziğinin Kayahan müziği olarak kalmasını isteyenler çoğunlukta. Tam 10 senedir Nilüfer'e hizmet verdim. Başarılı olması beni gururlandırır.

Teşekkür ederim, Kayahan.

Ben teşekkür ederim, keyifli bir sohbetti.

Yolu sevgiden geçen herkesle, bir gün bir yerde mutlaka buluşacağız...

HARDWARE DERSANESİ

Doğan TÜRKÜLER

Hani bazı anlar vardır, bir işi yapmak zorunluluk haline gelir, o işin ertesi güne yapılması gerekir. Nasıl anlatayım, örneğin; yarınki bir sınav için ders çalışmak veya bir işi kısa bir süre içinde yetiştirmek gibi. İçimizde çalışma isteği vardır, ancak o işi yapmamak için kendi kendimizi kandıracak yollar buluruz. Derse çalışmak için kitaplar ve defterler itina ile hazırlanır, kalemler masanın üstüne konulur, masa lambası gözü en az yoracak seviyeye ayarlanır vs, vs.. Hepsi tamamlandıktan sonra ders çalışmak için sandalyeye oturulur, kitap açılır konuya en yakın olan kısım istemeye istemeye bulunur, sonra kitaba boş boş bakılırken, farketmeden elin bir parçası haline gelmiş olan kalem, defter üzerinde gereksiz olarak yapılabilecek olan ne kadar karalama varsa onları çizer. Birden akla harika bir fikir gelir. Neden mutfağa gidip kendime yiyecek birşeyler hazırlamıyorum diye düşünmeye fırsat kalmadan, mutfakta duran ekmek domates karmaşası yenmeye başlanılır. Nasıl olsa biraz sonra dersin başına yeniden dönülecektir. On dakika, yirmi dakika geçer. Odaya tekrar dönülür tam çalışmak için oturmak üzereyken, aniden göz, sağda duran gazeteye ilişir. Gazete ile kaybedilen yirmi dakikadan sonra, bilumum extra işler bulunur ve ben bu dersi yarın kalktığımda çalışırım denilerek, o anda yapılacak en verimli işin uyku olduğu düşüncesi ile yatılır.

Sonuç olarak, şu anda bende aynı durum içindeyim. Bu yazıyı yarın dergiye teslim etmem gerekiyor. Bunun için iki günüm vardı; ancak nedendir bilmiyorum, her zaman olduğu gibi, yine son güne bıraktım. Yazıyı yazmak için saat onda bilgisayarın karşısına geçtim. Birden aklıma modemle yurtdışındaki son programlara bakmak geldi. O anda beni yazı yazmaktan kurtaracak en iyi fikir oydu. Programlara bakmam tam bitmişti ki, BBS'ten çıkışta bir başka BBS'in telefon numarasını gördüm. Yazı biraz daha bekler diyerek buna bağlandım. Sonra bu şekilde zincirleme devam etti. Saat bir olduğunda yazıyı yazmam gerektiği beynimi kemiriyordu. Modemi kapatıp Word Perfect'i yükledim HARDWARE DERSANESİ diye giriş yaptıktan sonra buzdolabında yiyecek olarak neler var sorusu dikkatimi çekti ve böyle devam etti.

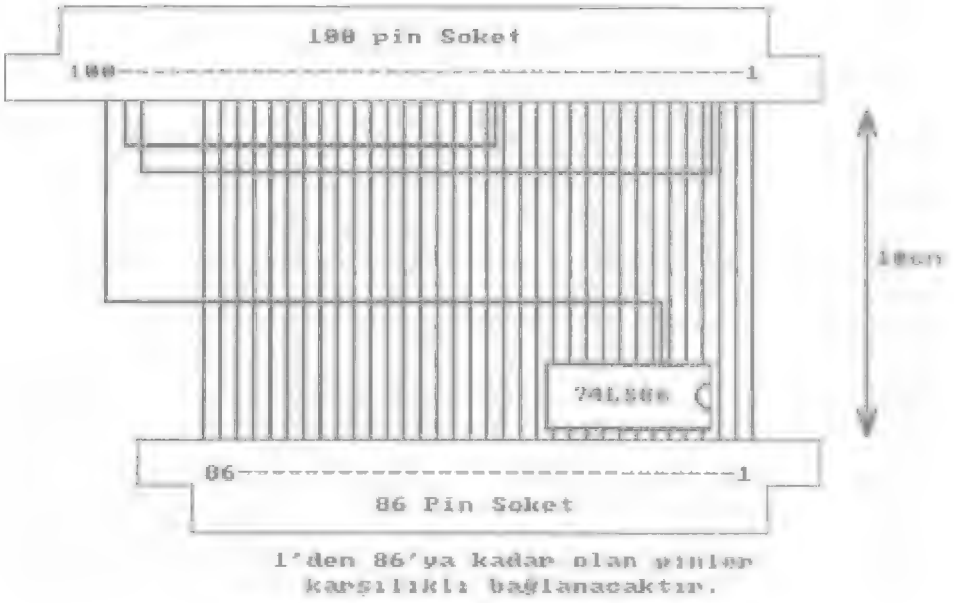
İnsan bir işi yapmak istemediğinde, kendisini zorlasa da bilinçaltı onun için kaçışlar yaratıyor. Ancak sorumluluklar her zaman daha ağır basar. Tahmin ediyorum benim bu kaçışımda yegane etken elimdeki hardware stoklarının tükenmiş olmasından kaynaklanıyor. Yani bir sonraki ay için ne tip bir kaynak bulacağımı bilmiyorum. Artık yazı dizisi kapanır mı, yoksa yeni bir ufka doğru mu yön alır hiçbir fikrim yok.

Bu ay okur mektuplarından bazılarını cevaplamaya çalışacağım. Evet çoğu bize geleli çok uzun zaman oldu; ancak inanın biz yazarların çoğu, dergiye ayda iki kere uğrayabiliyoruz. Bu ziyaretlerden biri yazıları getirmek, diğeri ise para alabilmek için oluyor. Aslında yazıları parayı aldığımız gün verseler, o ikinci günden de sıyırmış olacağız ama dergi yönetimi (despotizm) ve Mahmure hanım (Despot yönetici) suratlarımızı unutmamak için böyle birşeye razı gelmiyorlar. Dergiye sık uğrayamayısımızın kökeninde çoğumuzun, dergi dışında, başka işlerde de çalışıyor olması en önemli etken. Bunun sonucu olarak bazı zamanlar yazıların yetişememesi gibi sorunlar doğuyor. Eğer bu olaylar olasılık kuramlarını tehlikeye sokarak çoğu yazarın başına aynı ay içinde gelirse, işte o zaman ipler kopuyor ve derginin gecikmesi sebebiyle, Kara Ağustos gibi problemler yaşıyoruz... Gecikmelerden ve mektuplarınıza cevap veremediğimden ötürü affetmenizi diliyor ve bu ayki devremize geçiyoruz.

AMİGA 500 İÇİN A2000 EXPANSION KONNEKTÖRÜ:

Amiga 500 sol yanındaki genişleme yuvasına dışardan takılan harddiskler, ram kartları veya kontrol kartları sayesinde büyütülebilmektedir. Ancak çoğu durumda Amiga 500 için bu kartlar çok pahalı olmaktadır. 2000'in aynı seviyedeki kartları ile karşılaştırıldıklarında, aralarında belirgin bir fiyat farkı göze çarpmakta ve kendini hissettirmektedir. Peki öyleyse neden A2000 kartlarını direk olarak A500'de kullanmıyoruz diyebilirsiniz. İşte böyle dememeniz için aşağıda açıklayacağım ara devreyi kullanacağız.

A2000 kartlarının A500 slotuna takılması, normal koşullarda imkansızdır. Bunun başlıca nedeni, A500'ün expansion portunun erkek olmasıdır. Halbuki A2000'in genişleme yuvası dişidir. Bu sebeple ilk etapta dişi bir konnektöre ihtiyaç duyacağız. Ancak iş bununla bitmiyor. Ufak bir sorunumuz daha var.



Amiga500'iin expansion'i 86 pinli. Oysa A2000'inki 100 pinli. Bu problemin çözümü için bir adet 86-pin ve bir adette 100-pin edge konnektör almamız gerekecek. Bu iki konnektör arasında gerekli bağlantılar ve düzenlemeler yapıldıktan sonra, devremiz çalışmaya başlayacak ve A500'ümüz bir A2000 slotuna sahip olacaktır.

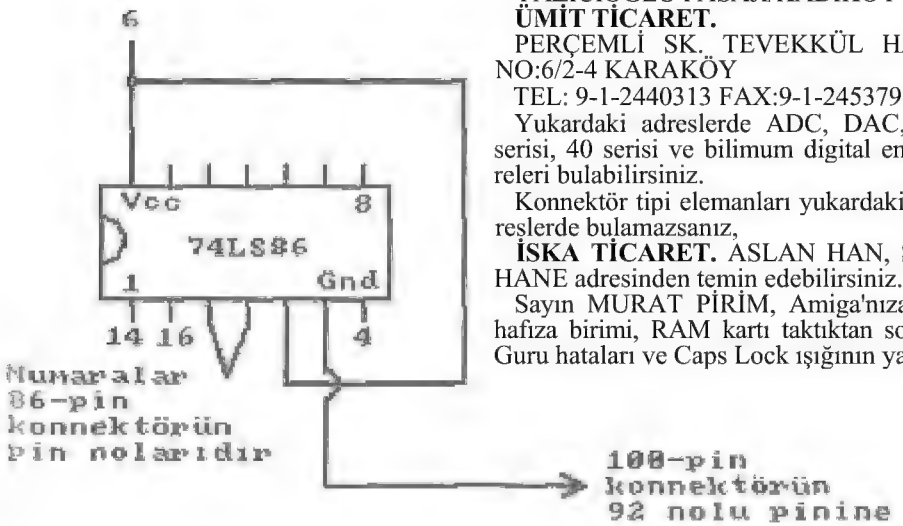
Devrenin bağlanması sırasında dikkat edilmesi gereken bazı incelikler var. Bunların en başında, iki konnektörün birbirlerine en yakın mesafede bulunması koşulu geliyor. Yani iki konnektör arasına bağlanacak olan kablonun boyu 10 cm'i kati suretle aşmamalıdır. Bunun yanında, eğer mümkünse daha kısa da tutulabilir. Kablonun uzun olması, dışardan parazitik etkiler kapmasına yol açmakta, buda kablo üzerinden iletilen bilgilerin bozulmasına neden olmaktadır. Bazen dışardan bağlanan SCSI sürücüler kablonun uzunluğunu kaldıramayıp yanabilmektedirler.

Kablo için 86'lı veya daha fazlalı bir yassı kablo kullanmanızı öneririm. Devre üzerinde kullanılan entegre 74LS86'dır. Bu entegre, içinde dört adet exor kapısı içermektedir. Aynı şekilde bu entegrede de yakınlık unsuru ön planda olduğundan, montajı 86-pinli konnektör üzerine yapılacak, yani konnektörün üzerine lehimlenecektir. Bu entegrenin görevi, A2000 slotu üzerinde extra olarak bulunan 7MHz saat sinyalini oluşturmaktır. Şekil dikkatle incelenirse; 74LS86'nın:

1. bacağı, 86-pin konnektörün, 14 nolu pinine,
2. bacağı, 86 pin konnektörün, 16 nolu pinine.
3. ve 4. bacakları birbirlerine,
5. ve 14. bacakları birbirine,

ayrıca 14. bacağı 86-pin konnektörün 6 nolu pinine,

6. bacağı 100-pin konnektörün 92 nolu pinine,
7. bacağı ise 86-pin konnektörün 4 nolu pinine lehimlenecektir. Lehimleme esnasında diğer pinlerin, başka bacaklara temas etmemesine dikkat ediniz.



100-pin konnektör üzerindede bazı atlamalar mevcut olmaktadır. Burada:

53 nolu Pin ile 94 nolu pin ve
5 nolu pin ile 93 nolu pin

birbirlerine bağlancaklardır. Bunların dışında iki konnektörün 1 'den 86'ya kadar plan tüm pinleri karşılıklı olarak birbirlerine bağlanacaklardır. Yukarıda da değindiğimiz gibi kablonun boyu 10 cm'den küçük olmalıdır. Bu devrenin çalışmasında en önemli etkendir. Devre denenmiş olup, birçok 2000 kartıyla sorunsuz olarak çalışmaktadır.

Eleman listesi:
74LS86
1 Adet 86-pin edge konnektör
1 Adet 100-pin edge konnektör
86'lı yassı kablo

Gerçekten çok uzun bir süreden beri sizden gelen mektupların hiçbirine cevap veremedim. Bunun için elimden gelebilecek tek şey sizden özür dilemek ve affınıza sığınmak olacaktır. Şimdi elime gelen mektuplardaki, benimle ve köşemle ilgili sorularınızı elimden geldiği kadar cevaplamaya çalışacağım.

Sayın HALUK DİLMEN, şık, güzel mektubunuz ve davetiniz için teşekkür ederim. Sizin de sorununuz birçok okurumuzun sorununa dayanmakta. Elemanları bulamamak. Bu İstanbul'da bile çok büyük problem. Devrelerde, genelde Türkiye piyasasında bulunabilecek elemanları tercih ediyorum ancak bazı devrelerde bu mümkün olmuyor. İstanbul'da bu tip elemanları bulabileceğiniz birkaç elektronik mağazası mevcut. Şu anda elimde adresleri olmadığı için sadece isimlerini ve bulundukları yerleri yazabiliyorum.

GÜRFON ELEKTRONİK.
KARAKÖY PASAJI/KARAKÖY
ÇIĞIR ELEKTRONİK,
SELANİK PASAJI ve KARAKÖY PASAJI/KARAKÖY
ERSİN ELEKTRONİK,
YAZICIOĞLU PASAJI/KADIKÖY
ÜMİT TİCARET.
PERÇEMLİ SK. TEVEKKÜL HAN. NO:6/2-4 KARAKÖY
TEL: 9-1-2440313 FAX:9-1-2453796

Yukardaki adreslerde ADC, DAC, 74 serisi, 40 serisi ve bilimum digital entegreleri bulabilirsiniz.

Konnektör tipi elemanları yukardaki adreslerde bulamazsanız,

İSKA TİCARET. ASLAN HAN, ŞİŞHANE adresinden temin edebilirsiniz.

Sayın MURAT PİRİM, Amiga'nıza ek hafıza birimi, RAM kartı taktıktan sonra, Guru hataları ve Caps Lock ışığının yanıp sönmesiyle karşılaştığınızı ifade etmişsiniz. Caps Lock ışığının yanıp sönmesinin ana nedeni, genelde klavye entegresinin zarar görmüş olmasıdır. Ancak 8520 I/O entegreleri bozuldukları zamanda bu olay olabilmektedir. Buna bağlı olarak Guru ve kendi kendini resetleme gibi davranışlar da ortaya çıkabiliyor. Ancak Guru hataları büyük bir ihtimalle RAM kartınızdan kaynaklanmaktadır. Çünkü oyun oynarken uzun bir süre sonra ortaya çıktığını soyuyorsunuz. Bunu anlamanın en kolay yolu, bir RAM test programı kullanmanızdır. İkinci yol ise RAM'ı bilgisayardan çıkarıp, Bilgisayarı çalıştırmak ve bu sırada bilgisayarda herhangi bir guru veya resetleme durumu olup olmadığını incelemektir. Eğer herhangi bir olay olmuyorsa büyük bir ihtimalle RAM kartınız arızalı demektir.

Sayın AHMET PATA, Sound sampler devremizi çalıştırdığınız için sizi candan kutlarım. Bahsettiğiniz gibi dergideki birkaç basım hatası yüzünden devre sorun çıkarıyordu. Ancak bunun yanında, piyasada ADC 808 yerine ADK 800 diye bir entegre devre bulunmaktadır. Birbirlerinin muadili olduğu iddia edilse de, ADK 808 konvertör olarak çalışmamaktadır. Buna dikkat edilmesi gerektiğini buradan belirtmeyi bir borç bilirim. Ayrıca bahsettiğiniz gibi 555'in 1-2 nolu ayakları birbirlerine bağlı olmayacak. Yani 2-3-6 bağlı ve CLK'a gider. 1 ise sadece şaseye. Ayrıca 555'te maksimum tetikleme elde edebilmek için, direnç ve kondansatör kullanmadım. Yani sonsuz değerli kondansatör, ve 0 değerli direnç kullanmış oldum. Bu devrede ADC 808 yerine herhangi bir 8 bitlik ADC de kullanılabilir. Ancak CLK ve diğer girişleri ayarlamanız gerekmektedir.

Piyasaya çıktığı söylenen 16 bitlik sampler'lar gerçekte 12 bitliktir. Çünkü 16 bit ADC fiyatları çok çok pahalı. Ancak benim bildiklerim dışında belki gerçek 16 bit sampler'lar mevcut olabilir.

Bilgisayarın portlarından kaç miliamper çekebileceğinize gelince. 100 mA'i aşmamanızı tavsiye ederim ancak 5 Volt çıkışlarının 500 mA'e kadar sürülebildiği söylenmekte. 12 V ve -5V çıkışlarını ise sadece gerilim referansı için kullanmanız daha yararlı olacaktır.

Sayın okurum, isminizi mektupta bulamadım. Değinmiş olduğunuz konu birçok okurumuzun problemiyle aynı. Neden verilen devrelerin baskılı devreleri de basılmıyor. Aslında soru güzel, ama cevap zor. Çünkü elimdeki devrelerin baskılı devreleri mevcut değil. Bunları kendim çizmeye kalkışamıyorum, çünkü zaten bir yazıyı zamanında yetiştirmekten acizim. bir de bunları yapmaya kalkarsam işin altından hiç kalkamam. Bu yüzden baskılı devre konusunda sizlere yardımcı olamayacağım.

Drive'ı benim verdiğim tamir klavuzundaki gibi tamir etmişsin ve hala tam olarak başarıya ulaşamadığını iletmişsin. Orada da değindiğim gibi. kafa ayarı çok

ince bir iştir ve dikkatle yapılması gerekmektedir. Aynı şekilde kafada da bir bozukluk olabilir. Bu tip kafa problemlerini, halletmek için İstanbul'da **PROBE ELEKTRONİK/KADIKÖY** veya başka bir teknik servis hizmeti veren bayiye başvurabilir, drive ve diğer tamir işlemlerinizi buralarda yaptırabilirsiniz.

Televizyonlar için uzaktan kumanda cihazlarını normal monitörlerde kullanamazsın, çünkü monitörler üzerlerinde TUNER katı bulundurmazlar.

2.0 Kickstart ROM'ları 1.3 ve 1.2 Amiga'lardaki ROM'larla değiştirdiğinde, Amiga 2.0 sisteme sahip olur. Ancak bu yöntemle 2.0'ın tüm özelliklerinden yararlanamazsın. Çünkü 2.0 ECS chip set ve yeni Super big AGNUS entegresini desteklemekledir. Yani sonuç olarak bu konumda birçok grafik modlarını kullanamıyacaksın.

Yurtdışında çıkan ve A500'ü, A2000'e çeviren arabirim ile, 2000'in kullandığı tüm expansion kartlarını kullanma olanağına sahip olursun. Bunların hepsi bu kart ile sorunsuz çalışmaktadır. Örnek olarak Impact Vision IV24 ve GVP firmasının tüm hızlandırıcıları bu arabirim ile kullanılabilmektedir. Bizim bu sayıda vermiş olduğumuz arabirim ise, sadece genişleme kartlarını ve hızlandırıcıları desteklemektedir. Bu arabirim ile herhangi bir 2000 grafik kartını destekleyemezsiniz. A500'ü 2000'e çeviren arabirimi ve diğer yabancı hardware ürünlerini **AKAR** CO./ KARAKÖY'de bulabilirsiniz.

Sayın BARIŞ DELİPINAR, yukarıda da açıklamaya çalıştığım sebeplerden dolayı mektupları özel olarak cevaplamam çok çok zor. Bu yüzden sizin sorularınızı da burada yanıtlamak zorundayım.

Geçen sayılar da vermiş olduğumuz Amiga-MultiSync Monitör arabirimi, SVGA ve VGA monitörlerin çalışma frekansı sabit olduğundan onlarla çalışamıyor. Bu yüzden MultiSync'den başka monitör kullanamazsınız. Multisync monitörlerin fiyatı $400'den başlayıp kalitesine ve büyüklüğüne göre artmakta. Bu tip bir monitörü Amiga'ya bağladığınız da, Amiga'nın ses çıkışlarını başka bir Amplifikatör üzerinden sürmek durumunda kalacaksınız. Ancak kullanacağınız amfinin, giriş katında bir de preanfı bulunmak zorunda, çünkü Amiga'nın ses çıkış seviyesi çok düşük.

Sayın KEREM GÖĞÜS, sizin sorularınız da, birçok okurumuz gibi, A500+ ile ilgili, dergimizin bu sayılarında A500+ ile ilgili bir açıklama çıkacak olmasına rağmen, ben bu modelin gözle görünür iyi yanlarını ve sorunlarını burada açıklamayı uygun buluyorum.

Amiga 500 Plus'in hatalı olarak üretildiği haberinin doğruluğunu tam olarak bilemeyeceğim, ancak genelde piyasaya sürülen her yeni model için bu tip spekülasyonlar yapılır. Bu modelin sorunlarına gelirsek, bence en önemlisi sistem 2.0'ı kullanması olabilir. Hayır yanlış anlaşılmasın, sistem 2.0 kötüdür demiyorum. Hatta bence 1.3'e fark atar. Ancak bazı oyun programları ve makina kodu programlar, bilgisayara library'leri kullanmadan direkt olarak ulaştıklarından, 2.0'ile çalışma sorunları doğmaktadır. Aynı sorun 1.3 modeller piyasaya yeni sürüldüğünde ortaya çıkmıştı. 1.2'ler için üretilmiş demolar ve bazı programlar, 1.3 modellerde çalışmıyordu. Daha sonra (2.0'larda da olacağı üzere) bütün programlar 1.3'e uyumlu olarak yapılmaya başladı. Bunun dışında 2.0'ın extra bir problemi, halihazırda yoktur. Bu sorunun çözümü için kickstart switch dediğimiz arabirimler piyasaya sunulmuştur. Bu switch yardımıyla bilgisayarınızın açılışında 1.3 veya 2.0 sistemi seçme olanağına kavuşuyorsunuz.

A500+'ın eski modellerle arasında çok büyük farklar bulunmaktadır. Yepyeni ve kullanışlı chiplerle donatılmış olması ve A3000 teknolojisini (hızlandırıcı hariç) en büyük avantajıdır. Bu yeni Chip setleri sayesinde. Birkaç yeni ekran modu daha desteklenmekte ayrıca, en büyük özellik olarak. Workbench 2.1 v39.17 ile de high-density drive'ları kullanma olanağına sahip olabiliyorsunuz. High density drive'ları 880*2 = 1.7Mb olarak formatlayabiliyorsunuz. Bitmedi, 3000 teknolojisi dedik; bilgisayar ilk aldığınızda 1 Mb chip olarak size veriliyor. Ancak A500'ün normal modellerinde olduğu gibi RAM expansion portundan takılan 1 Mb Ram kartıyla bu miktar, 2.0 MB CHIP RAM'a yükseliyor. Animasyoncular için müthiş bir duygu olmalı. Genişleme sorunu gibi bir problem yok, çünkü diğer bütün açılardan A500'ün diğer modelleriyle aynı özelliğe sahip bulunuyor. A500 için çıkmış ve çıkacak olan tüm kartlar A500+'ta sorunsuz olarak çalışmakta. Sonuç olarak eğer Commodore yeni stratejilere girmezse, gelecek vaadediyor gözüyle bakılabilinir.

Bazı okurlarımız PC kartlarıyla ilgili sorular sormaktalar. Bence şu anda piyasada bulunan en iyi emulator GVP firmasının AT emülatörü, 16 MHz'de çalışan bu kartı, matematik işlemci takarak daha da hızlandırmanız mümkün. PC-AT ile yüzde 100 uyumlu olması ve bilgisayarınızın garantisi bozulmadan dışarıdan takılabilmesi, en büyük avantajları arasında. İkinci sırada ise AT-Once geliyor. Bu kart 68000'inin slotuna takılıyor. Çalışma olarak biraz yavaş olması ve bazı sorunları olmasına karşılık, yine de iyi bir kart. Ancak takılması için bilgisayarınızın garantisinin bozulması gerekmekte. PC modu için diğer bir seçenek de, çeşitli emulator programları. Bunların hepsi XT Emulator olup, hızları da işkence çektirecek kadar yavaş ve grafik özellikleri bulunmuyor. Ancak herhangi bir kart gerektirmemeleri en büyük avantajları olarak görülebilir.

En derin saygı ve sevgilerimi sunuyor. Bu ayki yazıyı da bitirmenin keyfi ile yatmaya gidiyorum.

AMIGA SALATASI

GÜÇLÜ ÖZDUMAN & AY KIN ADEMOĞLU

Selam millet! Bu sayıdan itibaren bu köşede sizinle beraber olacağız. Allah razı olsun bu ay gene bizi mektuba boğdunuz (gluk imdat! ben yüzme bilmem). Mektuplar o kadar uzun ki, yazımızı fazla uzatmadan hemen konuya girelim.

Şimdi yazacağımız cheatler ve kodlar, bu ay içinde ülkemize gelen en son oyunlara ait. Bunları modemle çektik ve şimdi beğeninize sunuyoruz.

** SHIZOPHRENIA:*

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
01	----> WXIB	11	----->IMRT	21	-----> OFEV
02	----->BTLN	12	-----> MXIJ	22	-----> TPOT
03	----->OWDA	13	-----> PABB	23	-----> MXJC
04	----->SNNU	14	-----> PDHQ	24	-----> ZAIW
05	----->RVEP	15	-----> FMND	25	-----> OTHK
06	----->AFTV	16	-----> AOBP	26	-----> XHUL
07	-----> FWWD	17	-----> DECA	27	-----> DKPP
08	-----> KOOT	18	-----> FUGB	28	-----> DJEJ
09	----> CFZL	19	-----> UTEP	29	-----> UQHI
10	-----> MJUC	20	-----> PBIM	30	-----> LBLZ

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
31	-----AORN	38	-----> PJAX	45	-----> WNYS
32	-----> HMBR	39	-----> PBBF	46	-----> LCBT
33	-----> ZFWK	40	-----> KLBD	47	-----> ENQO
34	-----> GJVA	41	-----> HMBJ	48	-----> UIMY
35	-----> DRLQ	42	-----> QYWR	49	-----> LJET
36	-----> OZZB	43	-----> QJWR		END
37	-----> KAVL	44	-----> BAFK		

** PREMIRE:*

Bu ayın hit oyunlarından olan PREMIRE hakkında bir cheat: Oyunda demovu geçtikten sonra "PRESS FIRE TO ROLL THE FILM" ekranında **"SPARKPLUGS"** yazın, bakalım ne olacak??

** RED ZONE:*

Ve şimdi de Psygnosis*in mükemmel oyunu RED ZONE hakkında ufak bir ipucu. Umarım işinize yarar (Bizim işimize yaradı).

Viraja gelirken hızınızı azaltın, açınızı mümkün olduğu kadar minumuma indirin. Böylece virajları daha iyi alırsınız.

** DIGENERATION:*

User Name sorulduğu zaman, **SETH** girin ve Return'e basın. Password olarak **OSTRIH** yazıp, Return'e basın. Kırmızı bir kapı açılacak. Böylece oyuna 84. kattan başlayabilirsiniz..

** PUSH OVER:*

Ocean'ın bu sevimli oyununun level kodları:

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
01	-> 00512	26	- > 11780	52	- > 23580	53	- > 24092
02	-> 01536	27	-> 11268	54	-> 23608	55	-> 22556
03	-> 01024	28	-> 09220	56	-> 18792	57	- > 19004
4	-> 03072	29	-> 09732	58	-> 20028	59	-> 19516
5	-> 03587	30	-> 08716	60	-> 17468	61	-> 17980
6	- > 02560	31	-> 08207	62	-> 16956	63	-> 16774
7	-> 02048	32	- > 24588	64	-> 16775	65	-> 16957
08	-> 06144	33	-> 25100	66	-> 18011	67	-> 17521
9	-> 06656	34	- > 26124	68	-> 19575	69	-> 20087
10	~> 07680	35	- > 2561-	70	- > 19053	71	-> 18515
11	-> 07168	36	-> 27660	72	-> 22611	73	-> 23123
12	-> 05120	37	-> 28172	74	-> 24147	75	-> 23635
13	-> 05632	38	- > 27948	76	-> 21587	77	-> 22113
14	-> 04608	39	-> 26636	78	-> 20997	79	-> 20705
15	-> 04096	40	-> 30732	80	-> 28893	81	-> 29405
16	-> 12288	41	-> 31276	82	-> 30429	83	-> 29917
17	- > 12800	42	-> 32270	84	-> 31965	85	-> 32472
18	-> 13829	43	-> 31758	86	-> 31453	87	-> 30941
19	-> 13312	44	-> 29726	88	-> 26845	89	-> 27333
20	-> 15360	45	-> 30236	90	-> 28569	91	-> 28907
21	-> 15876	46	-> 29272	92	- > 26009	93	-> 26031
22	-> 14852	47	-> 28700	94	-> 25481	95	-> 24969
23	-> 14340	48	-> 20508	96	-> 08585	97	-> 08917
24	- > 10244	49	-> 24092	98	-> 09741	99	-> 09229
25	-> 10736	50	-> 23608	100	-> 44555	VE	NİHAYET
26	- > 11780	51	- > 21532	BITTI			

Şimdi de sizden gelen mektuplara bir göz atalım, ilk mektubumuz Serdar Gürer adlı arkadaşımızdan geliyor. İşte tiyoları:

**** AGONY:***

Beşinci level'da devamlı sol altta durun ve ateşi basılı tutun: böylece hiç vurulmazsınız. Yalnız birkaç mermiden kaçmanız gerekir. Altıncı ve son level'ın başında görünmezlik kullanın. Üstünüze gelen kuru kafalardan böyle kurtulmak daha kolay.

**** JIM POWER:***

Kalkan alınca hemen ilerleyin. Ayrıca SMARTBOMB'u ateşe basılı tutarak kullanabilirsiniz. Orman bölümünde yanları çivili ve sizi yukarıdaki kazıklara sürükleyen kaya blokları geçmek için blok alçalırken üstüne atlayıp hemen aşağıya inin.

**** ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS:***

Alt tuşu ile bomba atabilirsiniz.

**** BATTLE SQUADRON:***

Seçenekleri görmek için title ekranında **ELECTRONICS** yazın ya da Space tuşuna basın.

HYBRIS:

Açılışta (kaptan seçimi) Space'e basın. Ayarlamalarda EXPLODING'leri en aza düşürürseniz, ek parçalara daha çabuk kavuşursunuz.

A.M.C:

Bu oyunun passwordleri de şunlar:

LEVEL 1 : NOSTROMO **LEVEL 3** : DISCOVERY

LEVEL 5 : ENTERPRISE **LEVEL** 7:DAGOBAH

LEVEL 9 : BERLICANT

LEVEL11: KRULL

LEVEL 13 : METRAPOLIS

BUBBLE BOBLE:

Fİ: Bir ekran ileri gitme

F2: Altı ekran ileri gitme

F3: Onbir ekran ileri gitme

TOTAL RECALL:

Highscore'a **LISTEN TO THE WHALES** yazın. Sonra da en büyük (!) Kaan deyin.

DYNAMIT DUCKS:

Oyunun başında **CHEAT,** oyun sırasında **THUNDERBLADE** yazın (Tabii önce pause edin). Bundan sonra şu tuşlar işinize yarar.

G = Roket alma

N = Ekstra hak alma

& = Diğer level'a geçme

TERMINATOR II:

T1000 size ateş edince, aşağı artı ateş hareketini yapın.

RAMBO III:

Highscore'a **RENEGADE** yazın. Oyun sırasında;

1: Birinci bölüme

2: İkinci bölüme

3: Üçüncü bölüme geçmemizi sağlar

CAPTAIN PLANET:

Eğer yüksekten düşüyorsanız, fire'a basın ve düşmekten kurtulun.

RICK DANGEROUS II:

Açılış ekranında SPACE'e basın, bakalım ne oluyor?

FRENETIC:

Oyuna tek kişi başlayın, son hakkınızdayken joystick'i mouse portuna takın. İşte size beş ekstra hak.

EYE OF THE BEHOLDER I:

Savaşırken karşı taraf saldırdıktan sonra (sıra bize geçince) tüm silahları ardarda kullanın. Maximum zarar verin.

MENACE:

Bu oyunda yaratıkları vurunca ortaya çıkan bin yazılı kutuları vurursanız değişik şeyler ortaya çıkacaktır.

1 **kere vurursanız:** Roket (sınırlı)

2 kere vurursanız: Lazer (sınırlı)

3 kere vurursanız: Hız (en çok 6 tane)

4 kere vurursanız: Side shoot (en çok 2 tane)

5 kere vurursanız: Kalkan (sürekli)

6 kere **vurursanız:** Güç arttırma

DYTER 07:

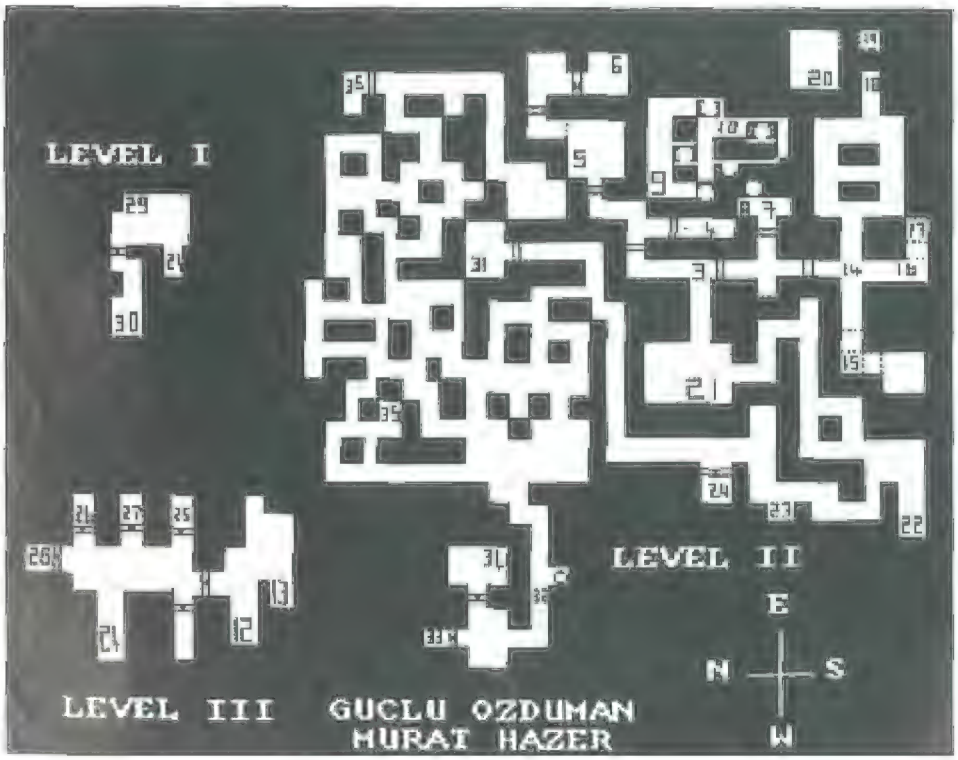
Amiga Dünyası'nın 22. sayısında bu oyunun tiyosunda **GGIB** yazıyordu. Doğrusu **GIB** ve loading ekranında değil, oyun sırasında yazıyorsunuz. W ile silahları olabilirsiniz. Ayrıca sonsuz hak alsanız bile, havada bir yukarı bir aşağı giden mayınlara dikkat edin.

Serdar, haydi al kalemi ve gelecek aya yazmaya devam et. Mektuplarını bekliyoruz.

Sıradaki mektup, ANKARA'dan yazan SERHAT (REAL SCROLL) TANYOLAÇ'dan.

CHUCK ROCK:

Sağ ve sol mouse tuşuna basarak uçan bir gitariste dönüşün.



Sorularının cevaplarını gelecek ay bulabilirsin.

Gebze'den CENK MENDERES adlı arkadaşımız, bize SHADOW OF THE BEAST II hakkında tiyo göndermiş. Bu tiyolar geçen sayılarımızda yayınlanmıştı. Ayrıca HOOK hakkındaki sorularını geçen ayki sayımızda bulabilirsin.

Türkiye turumuza devam ediyoruz. Şimdiki mektup, MANİSA'dan EMEK ASLAN'a ait.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLANGE:

Aşama geçmek için player 1, **DEL:** player2, **HELP** tuşuna basmalıdır.

THE GODFATHER:

Oyuna başladıktan sonra pause yapın ve sadece **PIZZA HUT** yazın. Bu size unlimited hak kazandıracaktır.

FAST FOOD:

Oyunu pause edin. Sonra dört kere DEL tuşuna basın ve oyunu yeniden başlatın. Arlık sonsuz hakka sahipsiniz (Bu cheat, bazı kopyalarda çalışıyor).

HONDA RACING:

İlk çıkan ekrandaki soruya "M=H.Z" yazın. Artık yoldan çıksanız bile hız kaybetmeyecek ve düşmeyeceksiniz. Yalnız. SPACE ile oyunu pause ederseniz yine eski haline döner (Bu cheat de her kopyada çalışmıyor).

Arkadaşımıza teşekkür eder, yeni mektuplarını bekleriz.

Sıradaki mektup İstanbul'dan ALİ DUYAR'a ait. Ali, bunlar herhalde PİLOTLAR KAHVESİ içindi. Bizim mektuplarımız arasına karışmış. Bu aylık Kağan'in affına sığınarak yayınlıyoruz:

FI6 COMBAT PILOT:

Sol SHIFT+ALT+AMIGA tuşlarına birlikte basınca, kokpit görüntüsü sabitlenir.

F18INTERCEPTOR:

Qualification görevinde uçak gemisinden indiğiniz halde görev bitmiyorsa, bir de öbür taraftan inmeyi deneyin.

Şimdi yacağımız cheatler İ. Levent Ema adlı arkadaşımıza ait.

ADAMS FAMILY:

Password yerine, üç kalpli olmak için. **(&I515);** dört kalpli olmak için, **(7ZR9R)** yazın.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II:

Oyun sırasında durmadan U harfine basarsanız, hakkınız çoğalır. Yalnız bunu pek tavsiye etmem. Çünkü her hamlede 10 sn. beklersiniz.

Mektuplar bitecek gibi değil. Sırada İstanbul Fatih'ten yazan Murat Anıl adlı arkadaşımızın mektubu var. Şimdi bu mektuba bir göz atalım.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS II:

Bazen oyunun hatası yüzünden altınların sayısı 10-12 rakamlı bir değere ulaşıyor (bunu sağlamak için. Move General yapın). Bu sırada halktan Special Tax ile vergi alın. Altınınız 30.000 olur. Karakteri kendiniz yaratmayı seçerseniz, yaşını 40 ila 50 arası yapın ve kendinize 17. bölgeyi seçin. Çünkü, burada hem tüccar, hem

doktor, hem de rumors oluyor. Ve gene burada komşularınız size dostluk teklif ediyor. Ama komşularınızdan yalnız birinin teklifini red edin. Generalini yakalatmaya çalışmayın. Hem çok zor yakalanıyor, hem de her deneyişinizde thrust'ınızdan 5 puan düşüyor. Son olarak doğduğunuz ayı hangi mevsim yaparsanız, o mevsim halktan vergi alamazsınız.

Murat'a bu mektup için binlerce teşekkür (Teşekkür, teşekkür.....999, 1000. Teşekkür.)

Şimdi okuyacağınız tiyoyu, HAKAN ÖZER göndermiş. Kendisine çok teşekkür ediyoruz.

STRIKER:

Oyunda GERMANY'yi seçin. Çünkü, en hızlı takım o. Oyun başlayınca sakın pas vermeyin. Çünkü, başarılı olamazsınız. Topu alın ve çapraz tek giderek bütün adamları geçin. Kaleye yaklaştığınızı hissedince, ters çapraza döndürün ve belirli mesafeden topa vurun. Eminim ki gol olacaktır!!..

Sırada ARDA GÜLDOĞAN'ın mektubu var.

EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONS:

Bu oyunda gol atmak için, kornerin kullanıldığı yere gidin ve orta yapın. Kaleci başka bir tarafa uçacaktır ve kale çizgisinin orada hazır olan adamınız golü atacaktır.

Ve işte yine Yiğit Güçtaş... Yiğit'in geçen ayki Project-X tiyoları klüp üye numarası yanlış alındığından sanıyoruz karışmış ve Tekin Çavuşlar adına yayınlanmış. Bu karışıklıktan dolayı üzgünüz Yiğit. Mektuplarınızın her sayfasında ipuçlarınızın hangi isimle yayınlanmasını istediğinizi belirtirseniz, bu tür karışıklıklar olmaz, işte Yiğit'in bu ayki tiyolan:

APIDYA:

2. level'ın ikinci bölümünde, sürekli suyun üstünden gitmeye çalışın. Çıkmaz yola gelince süratle yolun sonuna gidin. Duvara çarpın gizli bir bonus bölümüne gireceksiniz.

Evet geldik son mektuba. Bu mektubu bize İzmir'den Levent Yurga göndermiş (yazarın notu: Neyse ki biz Almanca biliyoruz.). Levent, çok sayfalı mektupları ile ünlü dergimizde. Bu ay sadece bir oyun tiyosu aldık. Devamı gelecek ay.

SIR FRED:

Bu oyunda F4 tuşuna bastığınız zaman, ŞATO'ya girersiniz. Bu arada bize gönderdiği açıklamalar için GÜLEDA KARAMAN'a çok teşekkür ederiz. Gönderdiği açıklamaları en kısa zamanda yayınlayacağız.

Evet, her şeyin sonu olduğu gibi bu yazının da sonuna geldik (ne laf ama!). Sayın Amiga Dünyası okuyucuları lütfen bizi gene mektuplara boğun (Biz sizin için yaşıyoruz! Bunu da böyle bilesiniz ha! Heheheee). Gelecek ay görüşmek üzere hepinize bol Amigalı günler !!!...

AMOS

Murat YILDIZGÖRER
& Hayrettin YILDIZ

Sevgili arkadaşlar! Bu ay yine yeni bir AMOS köşesiyle birlikteyiz. Bu ayki temel konumuz, Sprite'lar ve Bob'lar. Bunların ardından, okuyucu mektupları bölümü bulunuyor. Şimdi, sözü fazla uzatmadan konumuza geçelim.

SPRITE'LAR VE BOBLAR:

AMIGA'nın donanımı vasıtasıyla, ekranda hareketli objeler oluşturabilirsiniz. Bunu gerçekleştirebilmek için önünüzde iki seçeneğiniz bulunuyor: Sprite'lar ve Bob'lar. Çeşitli yerlerde rastlamış olabileceğiniz bu iki obje türünün de birbirlerine oranla avantaj ve dezavantajları var. Şimdi, bu avantaj ve dezavantajları inceleyelim.

SPRİTE'LAR (HARDWARE SPRITES):

AMIGA'nın donanımı (DENİŞE) tarafından oluşturulurlar. Ekrandan tamamen bağımsız olduklarından, hareketleri fazla vakit almaz; yani oldukça hızlıdırlar ve bulundukları ekranda *Double Buffer* yapmak gerekmez. Donanım sayesinde, ekran oluşturulurken otomatik olarak saniyede 50 (veya NTSC ise 60) kere yeniden çizilirler. Genişlikleri 16 nokta ile sınırlıdır, ancak yüksekliklerinde herhangi bir sınırlama yoktur. Ayrıca, bir ekran satırında (scanline) en fazla "8 adet 3 renkli sprite' veya '4 adet 15 renkli sprite' görüntülenebilir. Yani, bu sınırlamaya uyarak, ekranda 8'den faz.la sprite gösterebilirsiniz. Ayrıca, birkaç sprite'ı yanyana göstererek, daha genişmiş gibi görünen sprite'lar meydana getirebilirsiniz. Hatta, AMOS bu işlemi, sizin yerinize seve seve üstlenecektir.

Sprite'ların paletleri, üzerinde bulundukları ekranın, 16 ile 31 arasındaki renkleri ile belirlenir. Buradan da anlayacağınız gibi, kullandığınız ekran 32 veya 64 renkli ise, sprite renkleri ve ekran renkleri çakışacaktır. Bu yüzden, böyle bir ekranda, paletinizi dikkatlice düzenlemelisiniz. Ancak, ekranınız 32 renkten daha az renge sahipse veya HAM (4096 renk) modunda ise, sprite renkleri, ekran renklerinden tamamen bağımsız olacakın. Sprite'larınız eğer 15 renkli ise, bu renklerin (17-31 arası, 16. renk saydamdır) hepsini de kullanabilirler. Eğer sprite'larınız 3 renkli ise, durum biraz daha değişir. Sprite'lar. ikili gruplar halinde, paletin bu kısmından (17-31) renklerini alırlar.

Sprite 0 ve 1 : 17-19. renkler
Sprite 2 ve 3: 21-23. renkler
Sprite 4 ve 5 : 25-27. renkler
Sprite 6 ve 7 : - 29-31. renkler

Eğer sprite'larınız 3 renkliyse ve ekranda 8'den fazla sprite kullanacaksanız, sprite'larınızın dikey hareketleri sonucunda, renklerinde değişiklikler olabilir. Çünkü, bilgisayar tarafından otomatik olarak, bu fazladan sprite'ların hareketleri sonucunda çakışmalar olup olmadığı araştırılır ve çakışma varsa (örneğin, o yatay pozisyonda, aynı numaralı bir sprite daha varsa) o ekran satırında kullanılmamış olan bir başka sprite ekrana getirilir. Bu sprite-'ın rengi de daha önceki sprite'ın rengi ile aynı olmayabilir. Bu yüzden ekrana 8'den fazla "3 renkli sprite' getirecekseniz, tüm sprite çiftlerinin renklerini aynı yapın ki, değişen renkler, istenmeyen görüntülere yol açmasın. Ayrıca, yatay olarak 8'den fazla (3 renkli) sprite çakışırsa, fazladan sprite'lar görüntülenmez.

Kullanacağınız sprite'lar 15 renkli olacaksa ve ekranda 4'den fazla sprite kullanacaksanız, tüm sprite'lar zaten aynı renkleri kullanacağından, yukarıdaki problemle karşılaşmazsınız. Ancak, yatay olarak, 4'den fazla (15 renkli) sprite'ın çakışmamasına dikkat edin.

Mouse göstergeci, normalde sıfırına sprite olduğundan, 17-19 arası renkleri değiştirerek, rengini ayarlayabilirsiniz. Ayrıca, bir sprite'iniz 15 renkli olacak diye, kalan sprite'larınızı da 15 renkli yapıp sayılarını yarıya indirmeniz gerekmez. Yani ekranda (aynı yatay pozisyonda);

'0 adet 15 renkli' ve '8 adet 3 renkli"
" 1 adet 15 renkli' ve '6 adet 3 renkli'
'2 adet 15 renkli' ve '4 adet 3 renkli"
'3 adet 15 renkli' ve '2 adet 3 renkli'
'4 adet 15 renkli' ve '0 adet 3 renkli"

sprite gösterebilirsiniz.

Sprite'lar ile ilgili bir diğer nokta da, koordinat sistemlerinin açtığınız ekrana bağlı olmayışıdır. Yani sprite'lar hardware koordinat sistemini kullanırlar. Açılan ve *Screen Display* ile pozisyonu değiştirilmeyen bir 320x256'lık ekranın sol üst köşesi, hardware koordinatlarına göre (128,42)'dir. Ekranınız 320x200'lük ise, bu değerler (128,50)'dir. Yani, sprite'ınızı ekrana yerleştirirken ya 'x pozisyonuna 128' ve 'y pozisyonuna 42 (veya 50)' ekleyeceksiniz veya daha doğru bir yol olan, ***X Hard<)*** ve ***Y Hard()*** fonksiyonlarını kullanacaksınız. Örneğin, 4 no'lu sprite'ınızı ekrandaki (75,100) noktasına yerleştirecekseniz, şu yöntemi deneyebilirsiniz:

Sprite AX Hard(75),Y Hard(100),l

X Hard() ve ***Y Hard()*** fonksiyonları, parantez içindeki ekran (screen) koordinatlarını, donanım (hardware) koordinatlarına dönüştürürler.

Bu komutların tersi şekilde işlev gören bir komut çifti daha var: *X Screen()* ve *Y Screen()* komutları da, parantez içindeki donanım (hardware) koordinatlarını, ekran (screen) koordinatlarına çevirirler. Bu komut çiftini de, sprite'ların bulundukları pozisyonları değerlendirirken kullanabilirsiniz. Buna örnek olarak, bir hardware sprite'ı olan mouse göstergecini verebilirsiniz. Aşağıdaki dönüşümler sonucunda, mouse göstergecinin ekranın neresinde bulunduğunu öğrenebilirsiniz:

X=X Screen(X Mouse) **: Y=V** ***Screen(Y Mouse)***

Bu kadar açıklamadan sonra, şimdi de sprite komutlarını inceleyelim:

**** Sprite n,x,y,i***

Sprite kullanımındaki temel komuttur ve 'n' numaralı sprite'ı. verdiğiniz pozisyonda, "i' numaralı imaj şeklinde görüntüler. Sprite numarası normalde 0-7 arasında olmalıdır. Ancak, ekranda 8'den fazla sprite kullanacaksanız, sprite numaralan mutlaka 7'den yüksek olmalıdır. Aksi takdirde, bazı sprite'larınız görüntülenmez. Çünkü öncelik ilk 8 sprite'a (0-7 arası numaraya sahip sprite'lar) verilmiştir. Yani ekranda 0-7 arasındaki numaraya sahip sprite'ların hepsi ekranda ise, ekrana daha başka sprite getiremezsiniz.

**** Set Sprite Buffer n***

Yazımızın başında, bir sprite'ın yüksekliğinde herhangi bir sınırlama olmadığını belirtmiştik. Ancak, AMOS'ta sprite'ların yükseklikleri normalde 128'i aşamaz. Bu değeri, ya CONFIG.AMOS programı ile

değiştirirsiniz veya ***Set Sprite Buffer n*** komutunu kullanarak, 'n' yerine vereceğiniz bir değer ile bu sınırlamayı aşabilir ve yüksekliği 128'den büyük olan sprite'ları da ekrana getirebilirsiniz. Bu değer, 16 ile 256 arasında olabilir. Ancak bu durumda harcanacak olan hafıza miktarını da göz önünde bulundursanız iyi olur. Gerekli hafıza miktarı: Hafıza = n * 96 byte'tır.

**** Sprite Update Off I On***

Normalde tüm sprite'lar, verdiğiniz koordinatlarda anında görüntülenirler. Ancak bu olay, bazen amaçlarınıza uygun olmayabilir. **Bu durumda,** ***Sprite Update Off*** komutunu vererek sprite'ların, koordinat değişimlerinde yeni koordinatlarında görüntülenmelerini iptal edebilirsiniz. Bu durumdan kurtulmak için de. ***Sprite Update On*** komutunu verebilirsiniz.

**** Sprite Update***

Sprite ***Update*** *Off* ile sprite yenilenmelerini (refresh) kapadıysanız. *Sprite* ***Update*** komutunu her verişinizde, sprite'larınızın yeni pozisyon ve şekillerinin, geçerli olmasını sağlamış, yani onları tazelemiş olursunuz.

****=XSprite(n)***

'n' numaralı sprite'ın o anki dikey pozisyonunu, bu fonksiyon yardımıyla öğrenebilirsiniz.

****=YSprite(n)***

'n' numaralı sprite'ın o anki yatay pozisyonunu, bu fonksiyon yardımıyla öğrenebilirsiniz.

X Spritef) ve *Y Spritef)* fonksiyonlarının verdiği değerler donanım (hardware) koordinatları cinsindendir.

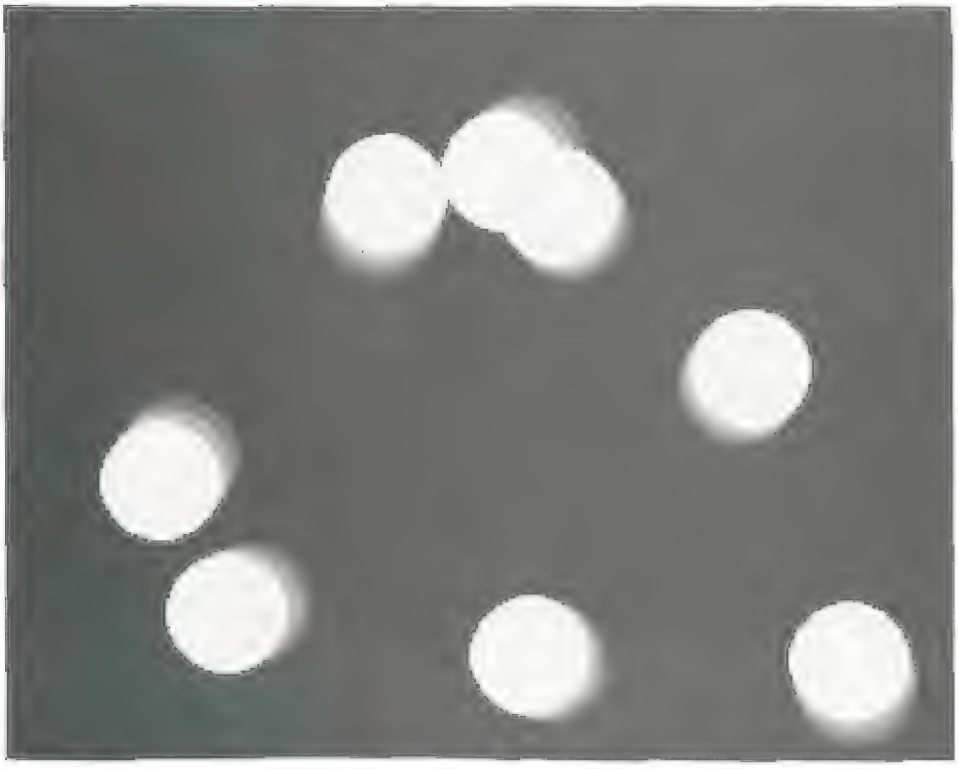
**** =I Spritef n)***

'n* numaralı sprite'ın o anki şekil numarasını, bu fonksiyon yardımıyla öğrenebilirsiniz.

BOB'LAR (BLITTER OBJECTS):

Sprite'ların aksine bob'lar, yazılım ürünüdürler. Ancak ekrana getirilmelerinde AMIGA'nın özel bir birimi olan BLITTER'dan yararlanılarak maksimum hız elde edilir. Ekranın birer parçasıdırlar. Paletleri ise, ekran paletinin tamamen aynısıdır. Yani. bob'un 1. rengi, ekranın da I. rengidir. Yazılım ürünü olduklarından dolayı, esnekliği de beraberlerinde getirmişlerdir. Yani büyüklük ve sayılarında sınırlayıcı etken sadece hafızadır. Renk sayıları ise ekranın renk sayısı ile sınırlıdır. Ancak, bu kadar avantajlarının yanısıra. bazı dezavantajları da bulunmakta. Bu dezavantajlar şöyle özetlenebilir:

1. Bob'lar, altlarında bulunan ekran parçasının da hafızada bir yere kopyalanması gerektiğinden, sprite'lardan daha fazla hafızaya gereksinim duyarlar (Ancak bu engellenebilir.),
2. Ekrandaki bob'ların sayısı arttıkça, (sprite'ların aksine) çizim işlemleri uzayacağından dolayı, bob'larınızın hareketleri akıcılığını kaybeder, yani yavaşlar.
3. Ekranda bulunan bob'ların çizimleri, tarama satırı ekranı görünür ekranı çizmeye başlayana kadar bitmiyorsa, bob 1 arda istenmeyen bir kırpışma meydana gelir. Bu kırpışmayı önlenmek için. görünen ekranın *(physical screen),* görünmeyen **bir** kopyası *(logical screen)* daha alınır ve tüm bob çizim işlemleri önce bu ekranda yapılır. Sonra, görünen *(physical)* ve görünmeyen *(logical)* bu iki ekran yer değiştirir ve görünen ekran, görünmez hale, görünür ekran da görünmez hale gelir ve bu işlem böylece devam eder. Bu yönteme *Double Buffering* adı verilmiştir. Bu sayede, bob kırpışmaları önlenir. Ancak, açılan bu ekstra ekran da hafızada, orijinali kadar yer işgal eder.



Şimdi de bob'lar ekrana getirilene kadar izlenen aşamaları inceleyelim.

1. Ekranda daha önce bulunan tüm bob'lar temizlenir ***(Bob Clear).*** Yani, bob'ların altlarında kalan ekran parçaları! eski yerlerine kopyalanır ve ekranın bozulması önlenir.
2. Bob'ların pozisyonları değiştirilir.
3. Bob'ların yeni pozisyonlarına çizilmeden önce, altlarında kalacak olan ekran bölgesi, bir hafıza bölgesine kopyalanır.
4. Bob'lar, yeni pozisyonlarına çizilir ***(Bob Draw).***

Normalde bu işlemlerden, 1,3 ve 4 numaralı olanlar, AMOS tarafından otomatik olarak düzenlenirler ve sizin bunlardan haberiniz dahi olmaz. 2. aşamadaki işlem ise, sizin tarafınızdan gerçekleştirilir. Uzun zaman bob'ları kullandığınız halde bu adımlardan haberiniz dahi olmayabilir. Ancak, bazı durumlarda, AMOS'un gerçekleştirdiği bu adımlar işinize gelmeyebilir. Bu yüzden, bu mantığı kavradıktan sonra, her türlü sorununuzu çözebilirsiniz. Eğer AMOS'un bu adımları otomatik olarak gerçekleştirmesinden memnun değilseniz, manual modu seçersiniz ***(Bob Update Off)*** ve tüm bu işlemleri gerekli komutları vererek kendiniz gerçekleştirirsiniz.

Karmaşık konulara daldığımız için bizleri bağışlayın. Şimdi de sık kullanılan bazı bob komutlarını inceleyelim.

**** Bob n,x,y,i***

Bob kullanımındaki temel komuttur ve 'n' numaralı bob'u, verdiğiniz pozisyonda, 'i' numaralı imaj şeklinde görüntüler.

**** Double Buffer***

Bob'ların ekranda titremelerini engellemek amacıyla kullanılır. Daha geniş açıklamasını yukarıdaki paragraflarda bulabilirsiniz.

**** Limit Bob n,xl,yl to x2,y2***

*n' numaralı bob'un verilen dörtgensel bölgenin dışında görüntülenmemesini sağlar. Bu komutu hiç parametre vermeden kullanırsanız (yani ***'Limit Bob'*** olarak) daha önce verilen ***Limit Bob*** komutlarını geçersiz kılar, yani bob'larınız, normalde olduğu gibi tüm ekranda görünür hale geçer.

**** Bob Update Off I On***

Normalde tüm bob'lar. verdiğiniz koordinatlarda anında görüntülenirler. Ancak bu olay. bazen amaçlarınıza uygun olmayabilir. Bu durumda. ***Bob Update Off*** komutunu vererek bob'ların. koordinat değişimlerinde yeni koordinatlarında görüntülenmelerini iptal edebilirsiniz. Bu durumdan kurtulmak için de. ***Bob Update On*** komutunu verebilirsiniz.

**** Bob Update***

Bob Update Offtic bob yenilenmelerini (refresh) kapadıysanız, ***Bob Update*** komutunu her verişinizde, bob'larınızın yeni pozisyon ve şekillerinin geçerli olmasını sağlarsınız; yani, onları tazelemiş olursunuz.

**** =X Bob(n)***

•n' numaralı bob'un o anki dikey pozisyonunu, bu fonksiyon yardımıyla öğrenebilirsiniz.

=YBob(n)

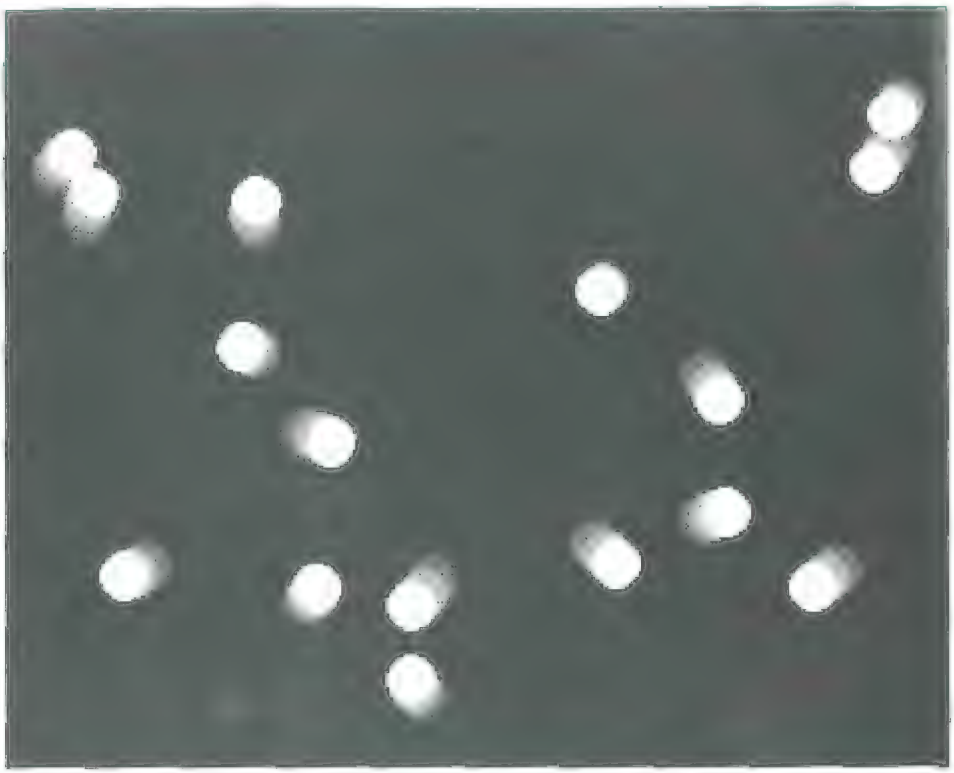
'n' numaralı bob"un o anki yatay pozisyonunu, bu fonksiyon yardımıyla öğrenebilirsiniz.

**** =I Bob{n)***

V numaralı bob'un o anki şekil numarasını, bu fonksiyon yardımıyla öğrenebilirsiniz.

Şimdi de bu kadar teoriden sonra, biraz da pratiğe geçelim. Aşağıda, bob'larla ilgili örnek programımız yer alıyor.

```
'*.....
'*                                  *
'*          AMOS (C) 1990           *
'*       Europress Software, Ltd.
'*                                  *
'*    BOB (BLITTER OBJECTS)         *
'*      ÖRNEK PROGRAM #1            *
'*                                  *


R=13 : Rem DAİRELERİN YARIÇAPI
N=7:Rem DAİRE SAYISI (MAX: N=20)

INIT
IMAGES[R]
ACTION[N]
' ----------------------------------------
Procedure INIT
Screen Open 0,320.256.4.Lowres
Hide : Curs Off
Flash Off: Cls 0
Palette 0,$FFF.$AAA,$666
End Proc
' ----------------------------------------
Procedure IMAGES[R]
ForA=1 To 3
Ink A
Circle R.R.R
Paint R.R
Get Bob A.0.0To R*2+2.R*2+2
Next
Cls 0
End Proc
'----------------------------------------
Procedure ACTION[N]
Randomize Timer
Synchro Off
Double Buffer
Priority Reverse On
'

XS="( 1.1,3)( 1,2,3)( 1,3,3)( 1,4,6)( 1,3,3)"
X$=X$+"( 1,2.3)( 1.1,3)( 1,-1,3)( 1.-2.3)
(1,-3,3)"
XS=X$+"( 1 ,-4,6)( 1 ,-3,3)( 1 ,-2,3)( 1.-1,3)

Y$="( 1,1,2)( 1,2,2)( 1,3,2)( 1,4,5)( 1,3,2)"
YS=Y$+"( 1,2,2)( 1,1.2)( 1,-1,2)( 1 ,-2,2)
(1,-3,2)"
YS=Y$+"( 1 ,-4,5)( 1 ,-3,2)( 1 ,-2,2)( 1,-1,2)

ForA=0ToN
X=Rnd(240): Y=Rnd(200)
For C=A To A+(N+1 )*2 Step N+1
Add F.1,1 To 3
SetBob C,l,,
Bob C,X,Y,F
Channel C To Bob C
Move X C,X$
```



```
Move Y C,Y$
Move On C
Synchro
Wait Vbl
Next
Next
'
Repeat
Synchro: Wait Vbl
Until Mouse Key
Fade 4 : Timer=0
Repeat
Synchro: Wait Vbl
Until Timer>60
Screen Close Screen
End Proc
'----------------------------------------
```

Artık bu ayki okuyucu mektuplarına geçebiliriz.

İlk olarak; köşemizin okurlarından sayın **Çağatay Ündeğerin** sorunlarını çözmeye çalışalım.

1. AMOS, Türkçe klavyeye nasıl çevrilir?

Bu problemi çözebilmek için ilk önce, bir Türkçe karakter seti çizmelisiniz. Bu işlemi, herhangi bir ticari font editörü ile veya bilgisayarınızla birlikte verilen **Extras** disketindeki **FED** (Font Editor) programıyla gerçekleştirebilirsiniz. Normalde, kodları **32-127** arasında olanlar, standart ASCII karakter setinde kullanılır. Ayrıca, AMOS da. **0-31** arası kodları ve **128-159** arası karakterleri, bazı özel amaçlara yönelik olarak kullandığından, Türkçe'nin özel karakterlerini bu aralıklara da koyamıyoruz. Bu yüzden. Türk harfleri için, **160-255** arasındaki ASCII kodlarını kullanmalıyız. Biz, bunun için. **160-171** arası karakterleri kullanıyoruz. Bu ilk aşamayı hallettikten sonra, bu karakter setini kullanabilmeniz için şu yolu izlemelisiniz.

Önce, **FONTCONVERTER.AMOS** programı yardımıyla, karakter setinizi AMOS'un standart font dosyası (Default.-Font) haline dönüştürmelisiniz. Yalnız, bunu yapabilmeniz için, karakter setinizin. **8x8** ebatında ve **'Fixed Width'** olması yani tüm karakterlerin genişliklerinin sabit olması gerekir. **FONTCONVERTER.AMOS** programı, karakter setini FONTS: directory'sinde arayacağından, ilk etapta, yaptığınız karakter setini açılışta kullanacağınız disketin FONTS directory'sine kopyalamalısınız. Örneğin, yaptığınız font, 'X' ismindeyse, 'X' directory'sini ve **'X.font'** dosyasını. AMOS'u yüklerken kullandığınız diskete kopyalayın. Ardından, bilgisayarınızı resetleyin ve bu diski takarak AMOS'u yükleyin ve **FONT_CONVERTER.AMOS** programını yükleyip çalıştırın. Program, çalıştıktan sonra farenin sağ tuşu ile, menüyü çıkartın ve buradan, yaptığınız fontun ismini seçin. Bilgisayar, fontları kendi formatına geçirdikten sonra SAVE **CURRENT AMOS FOLDER** seçeneği ile, fontu kaydedin. Karakter setinizi. AMOS'un formatına geçirmeyi başardınız. Ne var ki, klavyenizin bu haliyle Türkçe karakterlerinize ulaşamazsınız. Bu yüzden, KEYBOARD DEFINER.AMOS programını ile, Türkçe karakterlerinizi, çeşitli tuşlara yükleyip, bu tuşların eski görevlerini de, ALT, SHIFT veya her ikisinin de birlikte kullanılmasıyla elde edilen bir tuş kombinasyonuna aktarmalısınız. Tüm tuşları tanımladıktan sonra da. **AMOS_SYSTEM** directory'sindeki **DEFAULT.KEY** dosyasının üzerine kaydedin. Geçmiş olsun, artık tamamen Türkçe bir AMOS disketine sahipsiniz. Hatta, CONFIG.AMOS programıyla, AMOS'taki tüm yazıları da Türkçe'ye çevirebilirsiniz.

Yalnız, herşey bununla bitmiyor. Türkçe fontunuzu, bu yöntemle *Text* komutuyla kullanamazsınız. Çünkü bu komut, grafik komutları kapsamına giriyor.

Eğer mutlaka *Text* komutunu kullanacağım diyorsanız, izleyeceğiniz yol, AMOS'taki *Setfont* komutunu kullanmak olacak. Bu komutun kullanımı ise; *Setfont n* şeklinde. Burada, 'n' yerine, fontunuzun numarasını vereceksiniz. Bu değeri de, deneme-yanılma yoluyla elde edebilirsiniz. Ayrıca, aşağıdaki prosedürü kullanarak da. Türkçe fontunuzu kolaylıkla. *Text* komutuyla kullanılır hale getirebilirsiniz/

```
'*************************************
'*                                   *
'*          AMOS (C) 1990            *
'*       Europress Software, Ltd.    *
'*                                   *
'*       İSMİ VERİLEN FONTU          *
'*    KULLANMA PROSEDÜRÜ             *
'*                                   *
'*************************************

'FORMAT:    FONT_KULLAN["Font-
lsmi",Font-Boyu]

FONT_KULLAN["Topaz",9]
Text 0,100,"Bu bir font bulma prosedü-
rüdür."

  Procedure FONT_KULLAN[A$,BOY]
  If Exist("fonts:")=0 Then Pop Proc
  Get Fonts
  A$=Upper$(A$)
  Do
  Inc N : F$=Font$(N) : If F$="" Then
N=-1 :Exit
  F=Val(MidS(F$,30,4))  :  F$=Left$
(F$.Instr(F$,".font")-1)
  If  Upper$(F$)=A$  and(F=BOY  or
BOY=0) Then Set Font N : Exit Loop
  End Proc[NJ
```

2. AMOS'ta müzik ve **efektler nasıl kullanılır** ?

Müzik kullanabilmen için, ya AMOS'un dahili müzik komutlarını kullanarak müziğini hazırlaman ya da Sonix, Sound/Noise-Tracker veya GMC programlarından herhangi biri ile hazırlanmış bir müziği, uygun converter programı ile AMOS formatına geçirmen gerekiyor. Sound/Noise-Tracker programlarını AMOS formatına çeviren programın ilk versiyonunda (orjinal AMOS 1.1 ile verilen) bazı hatalar bulunuyor. Bu yüzden, AMOS 1.2 ile birlikte verilen SoundTracker 2 l.AMOS programını kullanmalısın. Yalnız, bu programla çevrilen müzikler **AMOS1.1** ile kullanılamaz. AMOS1.2 veya daha üst versiyonlarda kullanılabilir.

AMOS'un dahili ses komutları ve efekt kulanımı da, dergimizin 15, 16 ve 17. sayılarının AMOS köşesinde daha önceden açıklanmıştı.

Okuyucularımızdan sayın **Ertuğrul Deniz'e** de Ramos'un tüm versiyonlarını gönderdik, içi rahat etsin...

Bir diğer mektubu da, Çanakkale'den sayın **Ali Hatay** göndermiş. Sprite'lar ve Türkçe karakter seti konusundaki sorularınızı, bu ayki yazımızın içerisinde bulabilirsiniz. Disketleriniz de adresinize postalandı. AMOS 1.2 ile ilgili olan sorunuzu da, bir aksilik olmazsa, gelecek ay geniş olarak ele almayı düşünüyoruz. Ancak size ve tüm okurlara tavsiyemiz: en kısa zamanda AMOSU'ü kullanmaya başlamanız olacaktır...

Sevgili arkadaşlar; nasıl yazacağımızı bilemiyoruz. Klasiğin de klasiği oldu artık ama, AMOS ile yaptığınız program veya prosedürleri, public domain olarak, bize gönderin. Programınız, eğer güzelse, kısmen veya tamamen yayınlanabilir. Gönderdiğiniz programlardan oluşacak olan AMOS arşivinden, bize disket gönderen herkes yararlanabilecek. Bu arşivden faydalanabilmeniz için, en az bir program göndermeniz gerekiyor (Tabii ki posta pulunu da eklemeyi ihmal etmeyin). Kendi yaptığımız Public Domain programları da arşive koyduk bile. Ancak gönderdiğiniz programlar Compile edilmemiş olmalı. Haydi iş başına.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay. Compiler ve AMOS'un yeni versiyonlarının kazandırdığı ekstra komutları tanıtmaya çalışacağız. Örnek programlarımız da eksik olmayacak.

Bye...

OKUR MEKTUPLARI

✉

Sayın Amiga Dünyası Yetkilileri
Böyle güzel bir dergi çıkardığınız için sizi tebrik ediyor ve cevaplarınız için şimdiden teşekkür ediyorum.

1- Bazen CTRL+Sol Amiga+Sağ Amiga tuşlarına basıp resetledikten sonra disket tutan el çıkmıyor, niçin?

2- Bendeki bir programda Icon silik çıkıyor. Softwille Virus Killer Disk II buna virus veya demo, dikkatli ol dedi. Sizce bu nedir?

3- Cruise For A Corpse oyununu nasıl kaydedebilirim? Bir de bu oyunda oyuna ilk başlanan yerde, kütüphanede belli bir yere basarsanız üç kitap çıkıyor, bu kitapları alabiliyorsunuz. Ben ne işe yaradığını bulamadım, açıklar mısınız?

Murat Anıl MERCAN

☞

Sayın Mercan, öncelikle dergimize gösterdiğiniz ilginizden dolayı teşekkür ediyor ve cevaplara geçiyoruz.

1- Bunun nedeni, bazı programlar kendilerini cool capture (reset) vektörüne bilgisayar resetlendikten sonra atmak isterler, fakat bu olay her zaman gerçekleşmez ve makina sonsuz bir döngünün içine girer (kullanıcı elektriği kesene kadar). Kısacası kullandığınız programın özelliğinden dolayı bazı zamanlar programlar bu işlevlerini gerçekleştiremez ve makina kilitlenir.

2- Büyük bir ihtimalle disketinizin boot'unda virus var. Her ihtimale karşı disketinizin boot'unu normal Dos Boot Block olarak install edin.

3- Cruise For A Corpse oyunu hakkındaki sorunuzun cevabını dergimizin ileriki sayılarında, Amiga Salatasında bekleyin.

✉

Sayın Amiga Dünyası Dergisi Yetkilileri,
Bir yıldır Amiga Dünyasını takip etmekteyim. Bizlere Amiga konusunda her türlü bilgi ve beceriyi verdiğiniz için sizlere sonsuz teşekkürlerimi sunar, başarılarınızın devamını dilerim.
Benim sorunlarım şunlardır;

1- C-64'deki oyunları 3.5 diskete yüklesem A500'de oynayabilir miyim? Nasıl?

2- Sarsılma sırasında A500 disket sürücüsünün kafasına bir zarar gelir mi? Gelirse içinde disket bulundurmalı mıyım?

3- Amiga Dünyasını kendi dünyamda geç keşfettim, derginizdeki Assembler öğreten kısmı inceliyorum, fakat baştan takip etmediğim için anlayamıyorum. Bana Türkçe açıklamasından, programlama disketine kadar isimlerini verebilir inisiniz?

4- Amiga Basic' Amiga'ya yeterli mi, yetersiz mi?

5- Herhangi bir görüntüyü digitize ederken. Video kamera kullanmadan bir Video'dan görüntüyü versek digitize olayı olur mu? Digitizer'm fiyatı nedir?

Akaittin SOLUMAZ

☞

Sayın SOLUMAZ,

. Dergimiz hakkındaki düşünceleriniz için sonsuz teşekkürler. İşte cevaplarınız;

1- C-64"teki oyunları direkt olarak Amiga'da oynayabilmeniz mümkün değil. Zira iki bilgisayar arasında, gerek işletim sistemi, gerek format biçimi ve gerekse nitelik açısından dağlar kadar fark var. Ancak 4 ya da 5 yıl önce Amiga için bir C-64 Emülatörü çıkmıştı. İşte bu emulator, yüklendiğinde Amiga'yı C-64'e dönüştürüyor ve C-64'ün programlan Amiga'da kullanılabiliyordu. Şu anda herhangi bir yerde bulabilir misiniz bilmiyoruz. Ancak tabii bir de Amiga'nın C-64 olarak kullanımının uygun olup olmadığı konusu var. Amiga'nın programlan ve oyunları o kadar fazla ki, C-64'te kullanmak istediğiniz program nedir, açıkçası merak ettik.

2- Olası bir sarsıntıda A500'ünüzün drive'ı hasar görebilir. Bu yüzden, makinanızı herhangi bir şekilde taşırken güvenli olması için içinde bir disket bulundurmanız iyi olur.

3- Assembler programlama disketlerini piyasadan temin edebilirsiniz. Türkçe açıklamasına gelince dergimizi ilk sayılarından başlayarak takip ederseniz, eminiz sizin için yeterli olacaktır.

4- Dergimizin Basic tanıtım ve programlama bölümlerini takip ederseniz, bu konuda aydınlanabileceğinize eminiz. Zira Basic, pek çok konuda yeterli olabilir. Amaca ve yazılacak programın türüne göre uygun dil seçmek gerekir. Bunun için de. öncelikle hangi dillerin hangi tür programlar yazmak için uygun olduğunu araştırmalısınız. Bunun yolu da dergimizdeki Diller&Derleyiciler köşelerini takip etmektir.

5- Bir digitizer kullanmadan video aracılığıyla digitize işlemini yapamazsınız. Digitizer fiyatları için dergimizin ilan sayfalarını izleyin. Şu anda Türkiye'de yok.

✉

Sayın Amiga Dünyası.
Böyle güzel bir dergi çıkardığınız için size teşekkür ederim.

1) Amiga da (özellikle Workbench'te) Türkçe font kullanabilir miyim, nasıl?

2) Commodore 64 Disk Driveri, monitörü değişik kablo kullanarak Amiga ile uyumlu çalışır mı?

3) Amiga da bir tercüme (İngilizce -> Türkçe, Türkçe -> İngilizce) programı var mı? sizden teinin edebilir miyim?

4) Commodore 64 disklerini Amiga ile uyumlu çalıştırabilir miyim? Nasıl?

BORA GVLERMAN

☞

Sayın Gülerman, öncelikle ilginize teşekkür ederiz.

Sorularınıza gelince;

l)Amiga*da Türkçe font kullanabilirsiniz. Bunu yapmak için bulmanız gereken dosyalar, TkFont komutu ve Tkl veya Türkl adıyla geçen klavye dosyalarıdır. Tabii ki bu klavye dosyaları, Workbench disketinizdeki Devs/Keymaps directory' sinde bulunmalıdır. Amiga Dos'tan yazacağınız komutlar ise şöyle;

Tkfont
Keymap Türkl

2) Commodore 64 Disk Drive'ınızın Amiga'da çalışmasına olanak yok. Monitörün ise modulator ile tıpkı televizyonun bağlandığı gibi bağlanabilir. Ama sonuç televizyon kalitesinde olur.

3) Bu tür bir program olduğunu zannetmiyoruz, zaten elimizde yok.

4) Bu sorunuzun yanıtı, yukarıda Alaattin Solumaz okurumuzun mektubunda yanıtlandı.

✉

Önemli Not: Geçen ay Sevgili okuyucumuz. HAMDİ BOL'un TÜM AMIGA CILARA DUYURU olarak yayınladığımız mektubu kendi ismi ile değil, OKAN ERBİL adıyla yayınlanmıştır. Okan Erbil. bir sonraki mektubun yazarıdır.

Düzeltir, özür dileriz.

HIZIR ACIL
FASTEST AID

O. Mithat OLUT

İşte yeni bir ay daha. Bazdan için zevkle, bazdan için ise zorluklarla geçirilecek günler kümesi. Esasında en kötü gününü bile keyifli kılmak da çekilmez bir hale getirmek de insanın elinde olan bir şey. Eğer siz okurlar da bana mektup yollarsanız, sizin sorunlarınıza cevap vermeye çalışacağım. Aksi halde arbaletimi alıp, okuyucu avına çıkmak zorunda kalacağım. Bu yüzden, siz en iyisi bana mektup yazın.

Bu ayki yazımda, ufak bir animasyon yapmanın iyi bir fikir olduğunu düşündüğümden, içinde obje döndürme, objeleri kamera ve ışıkla takip etme, spot ışık yaratma, cisimleri path tanımlayarak hareket ettirme ve azıcık da morph yapma olan bir örnek animasyonu açıklamaya karar verdim. Bu özellikler kullanılarak daha karışık ve daha güzel şeyler yaratabilirsiniz. Tabii ki bir mektupla beraber bunları bana yollayarak köşemde yayınlanmasını da sizin elinizde. Eğer zarfa yeterli miktarda posta pulu koyarsanız, disketiniz size geri dönerken belki içinde birşeyler de olabilir (Cümledeki ana düşünce: Yazar bu cümlede kendine mektup yazılmasını istiyor. Bunu sağlamak için her türlü şeyi yapabilir.).

Animasyonumuzun konusu yok. Çünkü eğitim amaçlı. Ortada durmadan renk değiştiren bir piramit var. Piramit'in etrafında altından bir cisim dönmekte. Aynı zamanda cisim kendi etrafında da dönüyor. Bir ışık huzmesi ise cismimizi sinsice takip etmekte. Buna benzer bir teknik kullanarak bir güneş sistemi animasyonu bile hazırlayabilirsiniz.

Her ne kadar animasyonun hazırlanmada önce bir konusu veya taslağı olması gerekliyse de, bu animasyonda öyle şeyler yok. Eğer üşenmeyip bir-iki karalama yapmış olsaydım, "Burası nasıl olsa? Bu cisim böyle dönse, orası nasıl olur?" gibi şeylerle uğraşıp, yazımı son gün teslim etmezdim. O yüzden kendiniz bir animasyon yaratırken, mutlaka önceden neyi nasıl yapacağınızı ve nasıl yerleştireceğinizi önceden planlayın. Böylece, kısa bir brifing'den sonra yazıma başlıyorum.

Project/New ile yeni bir dosya açacağımızı Imagine'e bildirdikten sonra, **Rendering Subproject/New** seçeneğiyle bir alt dosya daha yaratarak işimize başlayalım. İlk olarak **Detail Editor**'e geçerek objelerimizi hazırlayalım. Altın uyduyu hazırlamak için, Functions/Add/Primitive'den Sphere'i seçin. Buradaki değerleri **Radius 30. Circle Sections 5, Vertical Sections** 2 olarak değiştirin. **Pick/Select/Pick Select**

veya Fİ ile objeyi seçin ve F7 ile Attributes'e girin. Altı için kullanacağımız değerler ise şöyle: Color 255 180 75, Specular 255 250 220, Dithering 50, Hardness 190, Shininess 255, Index of Refraction 1.75. Artık objeyi kaydedip, öteki objelerimizi hazırlamaya başlayabiliriz. Piramiti yaratmak için, yeniden **Functions/Add/Primitive** ile Cone'u seçip. **Circle** Sections'u 4 yapın. **Pick/Select/Pick Select** ve **Object/Attributes'ü** kullanarak gerekli olan renklerini ve özelliklerini ayarlayın. Buradaki değerler listesi dört tane olacak. Sırayla değerleri girin. İlk şeklin değerlerini girip, isim vererek kayıt edin. Yeniden F7'ye basıp sonraki değerleri girin. Sonra yeniden başka bir isimle kayıt edin. Bu şekilde dört adet obje yaratmış olacağız. Bu objeleri renk değiştirmede kullanacağız (Phong özelliğini seçmeyin.).

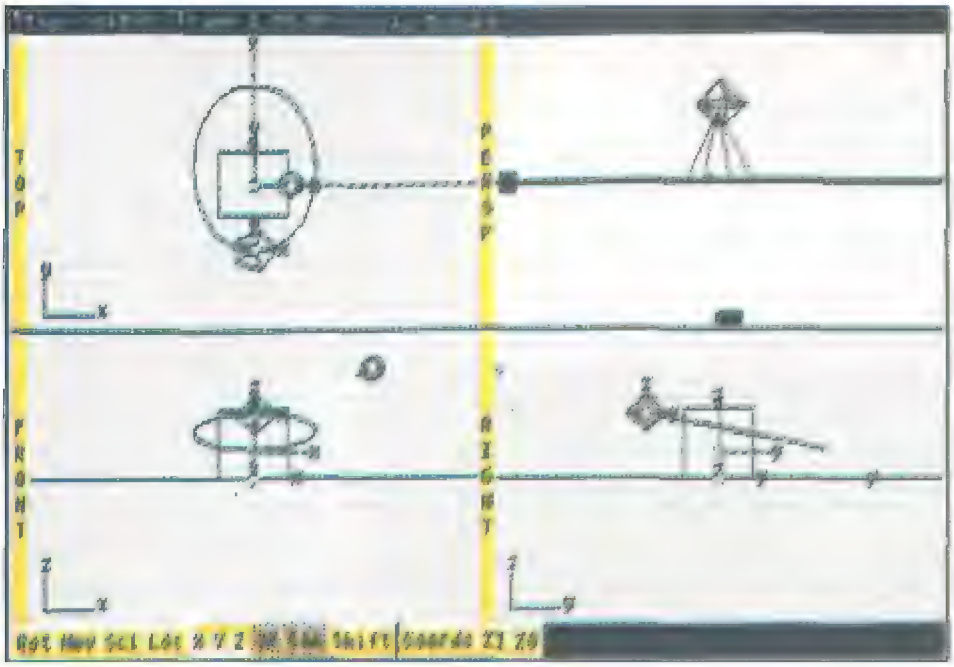
Kırmızı Piramit
Color 255 000 000 Specular 255 255 255 Hardness 255 Shininess 255

Yeşil Piramit
Color 000 255 000 Specular 255 255 255 Hardness 255 Shininess 255

Mavi Piramit
Color 000 000 255 Specular 255 255 255 Hardness 255 Shininess 255

Sarı Piramit
Color 255 255 000 Specular 255 255 255 Hardness 255 Shininess 255

Sırada altın uyduyu takip edecek ışık kaynağını görmemizi sağlayacak zemin'e geldi (Aynı zamanda sayın editörümüzün isteği üzerine, arka planın siyah olmaması için bundan sonra devamlı kullanacağım obje.O da saklı. Filmler koyu çıkıyormuş.).



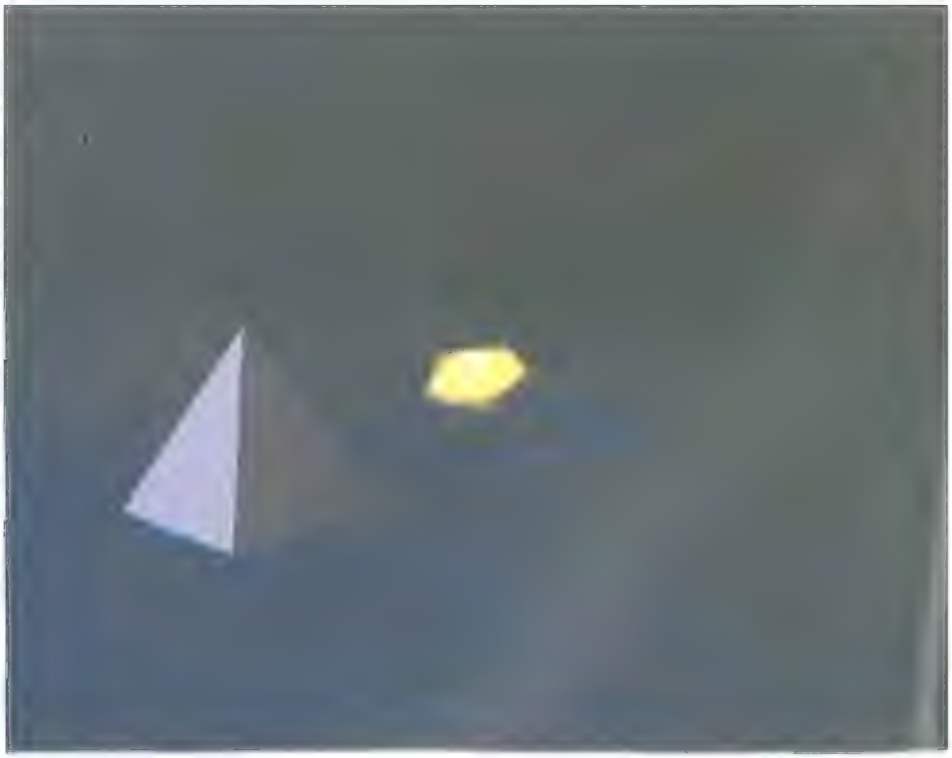
Function/Add/Ground sayesinde bu umumi isteği yerine getiriyoruz. F1 ve F7'yi kullanarak da cismin özelliklerini **(Pick/Select/Pick Select** ve **Object/ Attributes)** Color 000 000 150. Specular 000 000 255. Hardness 255 olarak ayarlayıp kayıt edin. Artık sıra biraz hareket katmaya geldi.

Action Editor'e geçin. Buradan **Highest Frame** # (animasyonunuzun kare sayısı) 29 olarak girin. **Save changes'i** seçip. **Stage Editor'e** geçin. İlk önce kırmızı piramiti yükleyin. Şimdi uydumuz için bir yörünge tanımlamamız lazım. **Object/ Add/ Closed Path**'i seçin. OK deyin ve isim olarak **'Path'** yazın. Bu yarattığımız yeni obje, resimlerimizi hesaplarken görünmez. Sadece hareket yaratmak için kullanılır. Yörüngeyi istediğiniz gibi ayarlamak için F1'i klikleyin ve tıpkı objelerdeki gibi S tuşuyla boyunu değiştirin. M tuşuyla hareket ettirin veya R tuşuyla döndürün. Beğenince de Space'e basarak onaylayın. Yörüngeyi ayarlarken dikkat etmeniz gereken nokta, **Path'ın** zeminin altında kalmamasıdır. Obje gene yörüngeyi takip eder, ama yer altından gideceğinden sanırım pek işinize yaramaz. Bu yüzden **Mode/Edit Path'ı** seçin. **Right** View'daki sağ alt köşedeki noktayı tutup. M tuşundan yararlanarak piramidin tabanına doğru yaklaştırın. Aynı şekilde soldaki noktayı da yukarı doğru kaldırın. Eğer herşey yolunda gidiyorsa, **Mode/Pick Groups'u** seçin. Size path'ı kaydetmek isteyip, istemediğiniz sorulacaktır. OK dedikten sonra işimize devam edebiliriz. (Buraya kadar herhangi bir sorununuz olursa bana yazın!!!). Şimdi zemini yükleyin. Artık ekranda zeminin üstünde duran bir piramit ve bir path var. Artık ışık kaynağımızı ekleyebiliriz. **Object/ Add/ Lightsource'u** seçip, F1 ile de ışık kaynağını seçin. Şimdi her zamanki gibi ışık kaynağını M ile hareket ettirmeyeceğiz.

Object/Transformation gibi yeni bir şey kullanacağız. Bu seçenek sayesinde, üç boyut içinde istediğimiz şekli istediğimiz konuma ve şekle getirebiliriz. Burada **Position** ı seçip, x=-100, y=-300, z=250 girin. **Perform''la** da işlemi onaylayın.

Biraz önce eklediğimiz ışık kaynağı ile aynı yolu izleyerek ikinci bir ışık kaynağı yaratın. Bu takip edecek ışık olacak. **Position** x=50, y=0, z=250 ve **Size** x=20, y=80 girin. Anık sırada son objemizi yüklemek var. Uydumuzu yükleyim Hiç yerini ayarlamak için uğraşmayın. **Save changes'i** seçip. **Action Editor*e** geçin.

Kamerayı uyduya kilitlemek için **Delete'**i seçip. Camera, Align ve birinci karenin kesişim noktasındaki işareti silin. **Add'ı** seçip, ilkin yine aynı yere, daha sonra yirmidokuzuncu kareyi klikleyin. Karşınıza Specify Type requester'i çıkacak. Buradan **Track to object'i** seçip, obje ismi yerine "SPHERE" yazın (Buraya sphere yazmamızın nedeni, objeyi primitiflerden oluşturmamızdan kaynaklanmakta. Her ne kadar küreyle alakası olmasa da program ona küre gibi isim veriyor.). Biraz da kameranın lens ayarlarını kurcalayalım. Info'yu seçip, Camera, Size ve birinci karenin kesişimini klikleyin. X'i 600 yapın. Global, Actor ve birinci kare kesişimini klikleyip. **Ambient color** kutulanndaki değerleri 40 olarak değiştirin (üç adet). Şimdi piramitin renk değiştirmesine uğraşalım. Cone, Actor yapıp ilk kareyi klikleyerek **End Frame'i** 1 yapın. Daha sonra **Add'i** seçip. Cone, Actor, ikinci ve sekizinci kareleri klikleyin. Yeşil objeyi seçin. **Transition Frame'i** 6 yapın. Aynı işlemi 9-15 arası mavi, 16-22 arası sarı, 23-29 arası kırmızı objeleri kullanarak tekrarlayın. Cone, F/X, ikinci ve yirmidokuzuncu kareler arasını seçip, Rotate2.0



isimli efekti yükleyin (Eğer disketinizde mevcut değilse, bu efekti başka bir yerden kopyalayın.). Z axisi etrafında. **Start Frame 2 End Frame** 29 ve 360 derece olarak değerleri girin. Öbür efekt kanalına ise yine aynı efekti yükleyin. Ama bu sefer hiçbir değeri değiştirmeden kabul edin. **Info'yu** seçtikten sonra, Lightsource. l'i klikleyim **Conical, Cast shadows ve Intensity** 700 700 700 olarak ayarlayın.

Şimdi kameraya yaptığımız gibi, ışığa da objeyi takip ettirelim. Align'ı silip. 1-29 arasına **Track to Object**'i SPHERE adıyla yerleştirin. Sphere, Position ve birinci kareyi silin. **Add** ile 1-29 arasını seçip. **Follow Path'i** kullanarak objeye path'ı takip ettirin. Burada isim olarak PATH"i kullanacağız. **Save changes'i** kullandıktan sonra, yeniden **Stage Editor**'e geçin. Animasyonumuzu kontrol etmek için Animate/Make'i seçin. Animasyonunuzu wireframe olarak görmek için de **Animate Play Loop'u** kullanabilirsiniz. Eğer sonuçtan memnun kalırsanız, render edip, bir animasyona sahip olabilirsiniz.

Böylece bir yazının sonuna daha geldik. Ben gene her zamanki gibi derginin penceresinde postacının yolunu beklemeye gitmek zorundayım. Bu sebeple hepinize acil selamlar.

KICK Pascal

F. Kağan Gürkaynak

İster inanın, ister inanmayın (aslına bakarsanız başka da seçenek yok), iki ay önceki dergiyi daha yeni görüyorum.Teknik aksaklıklar her zaman olabilir, lütfen mazur görün. Geçen sayıda telafi yaptık ve şimdi tam tekmil karşınızdayız. Bu ay sizinle ciddi bir konu işleyeceğiz.Hemen olaya geçelim.

Program yazarken, arada sırada başka dillerden ek alt programlar kullanmanız gerekebilir. Bu ay konumuz, Pascal ile Assembler arasında bir köprü kurmak. Herşeyden önce bu işleme neden gerek duyacağınızdan bahsedelim. İlk sebep, hız isteyen belirli işlemleri Assembler'dan yaparak programınızın çalışma hızını arttırabilir, ancak diğer kısımlarında çok rahat olan pascal'ı kullanabilirsiniz. Çok karşılaşılan bir ikinci sebep ise, istediğiniz işlemi yapan hazır bir program parçasının herhangi bir dilde mevcut olmasıdır. Buna en iyi örnek Soundtracker gibi müzik programların modülü çalan REPLAY routine'leridir.

İki ayrı dildeki programı birleştirirken bazı özelliklere dikkat etmeniz gerekir. Herşeyden önce, ilk olarak her iki programın derlenmesi gerekecektir. Bu işlem sonunda elinizde iki adet Obje dosyası oluşacaktır. Daha sonra bu iki dosya birbirlerine LİNK edilerek ortak bir kod üretilecektir. Bu konuya tüm ayrıntıları ile değineceğiz.

Vereceğimiz örnekler için, DEVPAC'ın 2.08 Assembler'ını kullandık. Bu marka, hatta dil bile o kadar önemli değil, önemli olan kullanılan dilin obje dosyası oluşturabilen bir derleyiciye sahip olması. Amiga'da daha gelişiminin ilk senelerinde Alink isimli standart bir Link programı geliştirildi. Daha sonra Blink programı bu programı kapsayarak piyasaya sürüldü ve bugünkü standardı temsil eder hale geldi. Blink neredeyse tüm assembler paketlerinde standart olarak bulunabilen ufak bir programdır. Temel görevi, daha önce de belirttiğim gibi iki veya daha fazla obje dosyasını birbirine ekleyerek (Link ederek) ortak bir kod üretmektir.

Program örneklerini Plot-3D programından tanıdığınız Erhan Öztop beyler hazırladılar (Bu arada Erhan programının ismini Emath-3D'ye çevirdi,her nedense..), ilk olarak, basit bir iletişim sağlamak istiyoruz. Amacımız, Pascal'da tanımlanan ve pascal programında kullanılan bir değişkene bir assembler alt programında bir değer atamak.

Yavaş yavaş kollan sıvayalım. Herşeyden önce programlar arası bir alışveriş yapacağımızı belirtmemiz gerekiyor. İlk olarak Pascal tarafına bir göz atalım.

```
program assemblyjinkage;

Var
erh:word;EXPORT;
Procedure copyy;IMPORT;

Begin
  erh:=100;
  writeln('simdi erh=',erh);
  copyy;
 writeln('coppy routinini cagirdiktan
sonra erh=',erh);
End.
```

Şimdi programın tanım kısmına bakalım. Burada erh isimli word tipi bir değişken tanımlanıyor. Ancak bu değişken EXPORT olarak tanımlı, kısaca ihraç edilebilecek. Türkçesi, bu değişken başka bir programa aktarılabilir ve bu program tarafından kullanılabilir. Daha sonra bir alt program tanımlıyoruz. İsmi copyy olan bu alt program ise IMPORT; yani bu alt program bu programın içinde yer almıyor, başka bir yerde bulunacak. Şimdilik bu alt programın hiç bir parametresi yok. Buraya kadar olanları bir kere daha özetleyeyim. İlk olarak, program parçaları arası kullanılabilecek bir değişken tanımlıyoruz. Daha sonra ise başka bir programda bulunan bir alt programı bu program içinde kullanmak üzere ithal ediyoruz.

Programın geri kalan kısmında sürpriz birşeyler yok. İlk olarak erh değişkenine bir değer (100) atanıyor, daha sonra ise bu değer ekrana yansıtılıyor (ERH değişkeni hem bu programda, hem de link edileceği diğer programlarda kullanılabilir.).Daha sonra ise copyy alt programı çağrılıyor (Bu alt program şu an yazdığımız program içinde yer almıyor.) ve erh değerine tekrar bakıyoruz. Sonuç ????, sonuçlara gelmeden şu bizim ithalat işi ile ilgilenelim. İşte Assembler'da yazılan müthiş alt program:

```
XREF    erh
XDEF    copyy
copyy:
        move.w   #2323,erh
        rts
```

Önce belirtelim ki, ithal edilen program parçasının hangi dilde yazıldığını belirtmiyoruz. Pascal, assembly, C ve diğer tüm link edilebilen diller kullanılabilir. Biz basit olsun diye assembler seçtik.

Burada ilk olarak, erh değişkeni ithal ediliyor. Daha sonra ise ihraç edilecek bir copyy routine'i tanımlanıyor, daha sonra da routine'nin kendisi yer alıyor (Hatırlatma:Dergimizin Assembler köşesi mevcut). Yapılan iş gayet basit: sabit bir değer Erh değişkenine aktarılıyor.

Program yazmanın amacı, onu kullanmaktır; programı kullanabilmek için çalışması gerekir, öyleyse bu programı çalıştıralım. İlk olarak hem Pascal kısmını, hem de assembly kısmını kendi derleyicilerinde derleyelim ve obje dosyalarını oluşturalım. Elimizde iki adet .o ile biten dosya olacaktır. Diyelim ki, Pascal kısmının ismi Pascal.o assembly kısmı ise ass.o olsun. Bu programı hayata döndürmek için Mithat'ın HIZIR ACİLİ değil, blink lazım.

```
BLINK pascal.o ass.o libs:paslib.o to
main.exe
```

Burada kural: İlk olarak ana program gelecek. Ve mutlaka paslib.o dosyası bu programa eklenecek. Hayırlı olsun. Yine bekleriz.

Şimdi olayı azıcık geliştirelim, bu sefer alt programa parametrede aktaracağız. Alt programın görevi bir erh değişkenine verilen bir değeri atamak olacak (Pratik bir yararı yok, ama basit bir örnek).

```
program assemblyjinkage;

Var
  erh:word;EXPORT;
Procedure copyy(x:word);IMPORT;

Begin
  erh:=100;
  writeln('simdi erh=',erh);
  copyy(4500);
 writeln('coppy routinini cagirdiktan
sonra erh=',erh);
End;
```

Bu sefer iş biraz gelişti. Artık ithal ettiğimiz procedure bir word'luk bir parametre'ye sahip. Copyy(4500) emri ise ERH:= 4500; gibi basit bir işleme yarıyor. Assembler alt programı ise

```
XREF    erh
XDEF    copyy
copyy:
        move.w   4(a7),erh
        rts
```

Şekline geldi. Burada a7'nin Stack Pointer olduğunu, gönderilen parametrelerin Stack'te üstüste yığıldığını ve stack'in

düşük adreslere doğru gittiğini hatırlatalım, ve assembly kitaplarında yapacağınız araştırmalarda ekstra basanlar dileyelim.

Evet. şu ana dek yaptıklarımız pek bir işe yaramadı. Amacımız, son olarak yararlı bir örnek vermek. Programlarda en çok hız gereken yerlerin başında sıralama yapan kısımlar gelir. 10 sayıyı hizaya sokmak az zaman alır, bir de 10000 ismi sıralayın da görelim.Bu program word'lerden oluşan bir diziyi sıralayacaktır, sıralama işini bir assembly alt programı yapacak, işte işin Pascal'cası:

```
program wordarray_sort;

Var
  arr:Array[1..119]of WORD;

Procedure wordsort(tane:integer;start:-
Long);IMPORT;

Var
  i:integer;

Begin
  randomize;
Writeln('Random 100 şayi üretelim...'); Delay(20); ( biraz bekleme )
For i:=1 to 100 do
Begin
  arr[i]:=Random(999);
  writeln(arr[i]);
  End:

  Writeln('Simdi siralama routini cagriliyor..');

  wordsort( 100,Long(^arr[1]));

  Writeln('Siralama bitti..'); Delay(20);

  For i:=1 to 100 do writeln(arr[I]);

End;
```

Programda ithal edilen alt program, wordsort adında ve iki parametreye sahip. Bunlardan ilki. dizide bulunan eleman sayısını, diğeri ise dizinin başlangıç adresini belirtiyor. İlk olarak dizi rasgele sayılarla dolduruluyor, daha sonra alt program çağrılarak dizi sıralanıyor. Gelelim alt programa:

```
          XDEF wordsort
  wordsort:

move.l   4(a7),d0
move.l d0,a0  ; a0 arrayin   baslangic adresini tutuyor.
        move.w   8(a7),d0   ; d0 word sayisini tutuyor.
              asl. w          #1,d0
              move.w          d0,d5
        add. w    #-Zd5;d5=d0-2
  clr.w  d1
  disloop:
              move.w          d1,d2
              add.w           #2,d2
              move.w          #-1,d4
              move.w          (a0,d1.w),d3
icloop:
              cmp.w           (a0,d2.w),d3
              bgt tamam
              move.w          d2,d4
              move.w   (a0,d4.w),d3
tamam:
        add.w     #2,d2
          cmp.w           d2,d0
          bne icloop
          cmp.w           #-l,d4
          beq noreplace
          move.w   (a0,d1.w),(a0,d4.w)
          move.w          d3,(a0,dl.w)
noreplace:
          add.w           #2,d1
          cmp.w           d1,d5
          bne disloop

      rts
```

Burada bir assembly programından tek fark, ilk XDEF satırı. Bu satır ile alt programın ihraç edileceği belirtiliyor. Assembly kısmına gelince, bu konuda hiç sorununuz olmayacaktır. Olsa bile CEM sorularınıza cevap verecektir.Ne de olsa burası Pascal köşesi.

Bu aylık benden bu kadar, yakında İstanbul'a gelip şu baskı hatası adı altında geçen olayın neden ve niçini hakkında çok yönlü bilgi sahibi olacağım. O zamana dek kendinize iyi bakın.

Pilotlar Kahvesi

F.Kağan Gürkaynak&Ağan Şimşek

Herkese kucak dolusu merhabalar. Köşeye gelen mektuplarınız beni harbiden çok mutlu ediyor. Zaten köşenin tüm konusunu hemen hemen neredeyse sizin mektuplarınız oluşturuyor. Madem mektuplar dedik hiç zaman kaybetmeyelim.

Can "Maverick" Yaşar, yine güzel bir mektup yazmış bizlere. Sorularının yanısıra bize son derece güzel bilgiler de göndermiş. Bunlardan biri hakkında pek bir şey bilinmeyen Kamov KA HOKUM hakkında. Uçantürk dergisinin temmuz sayısına dayanarak Can bize şu bilgileri veriyor:

Kamov Ka 80 Hokum
Motor: 2xLeningrad/KlimovTV3-U7VK
Güç: 1640 kw
Ağırlık: 7500 kg
Max Hız : 190 kts
Pilot: 2

Aynı dergide, birçok helikoptere ait teknik bilginin bulunduğunu da hatırlatıyor. Helikopter deyince aklıma Sikorsky'nin CH ve HH 53 modeli geliyor. Benim gibi meraklı iseniz, devamlı dergilerde bu tür uçak ve helikopter resimlerine hayranlıkla bakarsınız. Ne var ki, her zaman fotoğraflar bazı araçları hayal etmenize yeterli olmuyor. Mesela HH 53 fotoğrafına bakınca, basbayağı bir helikopter gibi duruyor, bir Cobra helikopteri çok daha ilginç geliyor insana. Ancak ikisini bir arada görünce hele bir HH-53'ün inişine tanık olunca, insanın fikri değişiyor. Tüm uçak gemisinde o helikopterden daha büyük araç yok. Oysa Cobra incecik, kırılgan ve hafif bir şekilde duruveriyor. Hazır laf inişlere gelmişken, bir uçak gemisine inen en büyük aracın ne olduğunu biliyor musunuz? ister inanın, ister inanmayın, koca bir C-130 Herkül, deneme maksadı ile Forrestal türü bir uçak gemisine 20 küsur iniş yaptı. Amaç, gerektiğinde bu tür inişlerin yapılabileceğini kanıtlamakmış, diyecek laf yok. helal olsun. Bu arada Can bir konuyu daha belirtiyor. F-16 Combat Pilot'ta toplam sekiz filo olduğunu ve bunlar bitince oyunun bittiğini iletiyor.

Gelelim kitap sorununa. İster bilgisayar kitapları olsun, ister militarya kitapları olsun, son derece zor bulunuyorlar. Bunun temel sebebi, kitapçıların bu kitapları peşinen getirmek istemeyişleri, satamama korkusunu taşımaları yatıyor. Bu arada her iki türdeki kitapların özelleşmiş yayınevleri var. Bu yayınevleri kitapçıların sipariş listelerinde, yer almazsa o kitaplar Türkiye'ye gelmiyor. Kitapları en iyi edinme yolu, yurtdışından posta ile getirtmek (Yurtdışında bile olsan, her zaman kitap bulamıyorsun, aynı şekilde sipariş vererek kitabı elde ediyorsun).

Evet gelelim sorularına: Bombalama, her zaman soruluyor ve her zaman yanıtlayacağım. Ancak Çan'ın Falcon'a ait açıklamalarının bulunduğu mektup İstanbul'da. Biz gelelim normal bombalama metodlarına. Oyunlarda genel olarak bomba alma işlemleri son derece zor yapılıyor. Aslında oyunda karşılaşılan zorluklar gerçek hayattakilerin bir kırıntısı bile değil ama yine de Maverick kullanma rahatından sonra sıkıntılı geliyor işte. Şaka bir yana bombaları etkili kullanmak son derece zor. İlk sorun genelde Mk 82 gibi bombaların teker teker atılmak için yapılmadığı, daha çok hedefe serpiştirilerek isabet şansı arttırılarak atılmak üzere tasarlanmış olması. Eğer hedefi görüyorsanız, bombalarınızı serpiştirerek alın. İkinci sorun, hedefi görebilme ile ilgili. En kolay bomba atma yolu, yüksekten uçmak hedef üzerinde pike yapmak ve neredeyse tam burnunun dikine bombayı bırakmaktır. Aslında sorun burada başlıyor. Dalış yaparken hedefi hizanıza almış olmalısınız. Eğer dalmaya başladığınız anda hedef hizanızda değilse dalarken sağ sol yaparak hedefi tutturamaz, daha kötü kaçırırsınız. Bir ikinci sorun, yüklü bir uçakla burnu aşağı bastırarak pikeye girmek doğru bir hareket değildir (- G !!!!), bu yüzden uçak ekseni etrafında döndürülür, dalınır ve ekseni etrafında bir kere daha dönerek düzgün konuma geri gelinir. İşte bu dönmeler esnasında hizayı kaybetmemek son derece önemli. Bunu da yapıyorum diyeceksin, bu seferde tüm bu hare-

ketleri yapacak yüksekliği bulamayacağını söyleyeceğim sana, zira Kartallar yüksekten uçar ama yüksekte uçanı Mig'ler kapar. Söylememe gerek yok, son sorun hızınız. Özellikle pike yaparken karar verebilmek için son derece az bir zamanınız oluyor ve gerçekte her uçak, hele hele yüklü bir uçak, oyunlardaki gibi pikeden çıkmıyor.

Bu kadar karamsar laf ettim, tavsiye yok diyeceksiniz. Bıkmadan ve sabırla kendine bir hedef seç ve hep aynı hedefe etrafındaki direkleri dağlan referans alarak değişik şekil ve zamanlarda bombalar at. İlk başta çok sıkılacaksın, bombaların çok çabuk tükenecek, ama giderek hedefi tutturacaksın (tecrübe ile sabit). Bu aylık bu kadar bomba yeter.

Gelelim F-16 Combat Pilot'taki hangarlara. Açık ve net cevap, tahrip etmenin net yolunu bilmiyorum, bilen varsa yazsın. Ancak hangar yok etmek her zaman başlı başına bir sorun olmuştur. Özellikle nerede neyin olduğunu bilmediğiniz zaman. Çünkü modern havaalanlarında ve füze üslerinde birçok boş ve sahte hangar bulunur. Ama hangar ne kadar sağlam olursa olsun, kalkacak pist olmadıktan sonra en iyi uçak bile pes etmeye mahkumdur. Birçok savaş yazarının görüşü, modem hava kuvveti anlayışının, konvansyonel bir savaşta etkili olmayacağına dair. Çünkü hava alanları sabit yerlerde ve uçakları ne kadar hangarlarda korursanız koruyun, pistler ortada ve son derece rahat hedef teşkil etmekteler. Hangar dediniz de, ikinci dünya savaşında Brest'te bulunan denizaltı hangarlarının 9 (dokuz) metre çelik betondan duvarları vardı. Bugün acaba hangarlar nasıl yapılıyordur???

Gelelim B-52 Megaforttres ile ilgili sorulara. Açıkça söylemek gerekirse oyunla uzun uzun uçmaya vaktim olmadı. Özellikle IFF Transponder isimli aleti kullanmak için özel bir şifre bilek gerekiyor mu emin değilim. Şöyle ki, eğer normal bir görev için havalanır ve bu IFF cihazını OFF durumda tutarsanız ve şüpheli bir hareket yaparsanız, size ateş açılıyor. Eğer bu IFF transponder'i Önce ON, sonra ise STDBY tutarsanız, dost üslerden size ateş açılmıyor. Gerçekte IFF (Identification Friend or Foe) sistemleri dost ve düşman birlikleri birbirlerinden ayırt etmek için kullanılan bir sistemdir. Sistemin en büyük zararı, bir uçağın kendisini tanıtması için bir radyo işareti vermesi gerekmesidir. Bunun zararı herkese bir uçağın orada olduğunu ilan etmektir.

CAN. son olarak Pasif radar sistemlerini merak etmiş. Bir sistemin pasif olması demek, yaptığı iş için güç harcamaması anlamına gelir. Klasik radar, havayı tararken bir ışın gönderip bunun dönüşünü tarar. Bu sistemin kötü yanı, taranan kişinin, tarandığının farkına varabilmesidir. Oysa pasif bir sistem ortalığı dinler. Mig-29'daki sistemin güzel tarafı ise, bu sistemin radardan tümüyle bağımsız çalışabilmesi. Yani radarı olmadan bile belirli bir takip ve hedef kilitleme kabiliyetinin olması. Aktif radar kullanan araçlarda bu radarları genelde uzun süre açık tutmaktan kaçınırlar. Hedefin yakınına doğru yönlendirilir ve belirli bir mesafede hedefi aydınlatarak silahlarını kilitleyip ateş ederler. Tarama yapmak isterlerse de, belirli aralıklarla sistemi açıp kapatan ayarlamalar yaparlar. Daha önce de mektuplarını yayınladığımız Y. Özgür Doğru, yeni bir mektubu ile karşımızda. Yazışmak isteyenler için adresini yayınlıyoruz:

Yusuf Özgür Doğru

Süleyman Felek Caddesi, Konak Eczanesi, Ordu

Tel 9-371-43 266 veya 44 519

Özgür, bize en iyi vektör grafikli ve gerçeğe uygun oyunun adını sormuş. Bu tür sorulara cevap vermek pek kolay değil, özellikle en iyi ve gerçeğe uygunluk kavramları için bir ölçü olmayınca (Daha bugüne kadar bir F-16 ile 3 Mig-29'a karşı uçmadım !!!!). Bana şu anki fikrimi sorarsanız, Formula-1 Grand Prix Circuit diyeceğim. Kimbilir belki gelecek ay başka bir şey söylerim.

Chuck Yeager's Air Combat ise daha ortalarda yok. umarım imtihan zamanlarında ortaya çıkmaz. Son zamanlarda yine bol miktarda oyun bekleniyor. Ancak birçok proje yapım aşamasında kalıyor veya medya'ya yansıdığı halde piyasaya çıkmıyor. Bu yüzden elimize geçene dek sadece dedikodular anlatabiliyoruz. Secret Weapons of the Luftwaffe'nin Avrupa'da satıldığı söyleniyor, aynı zamanda Wing Commander'in sonunda Amiga versiyonunun yapıldığı iddia ediliyor, Psygnosis'in söz verdiği Air Support, Red Line ve F-14 simülasyonları ortalarda yok. İşin komik yanı, bu oyunların dergilerde Screen Shot'ları ile olan reklamları bile yok oldu. Akıbetleri belirsiz. Kısacası dostlar, beklemek gerekiyor (Sabreden derviş, sinirinden gebermiş).

Gelelim, Güneş Yeşildağ kardeşimizin mektubuna. Ankara'dan yazan Güneş, hat safhada bir simülasyon delisi. Wings'i iki kere bitirmiş olmasının yanısıra BOB'da 14 TOP ACE uçağı düşürmüş (Aramızda sadece 11 uçak kalmış, biraz daha gayret).

Arkadaşımız orjinal yabancı hava kuvvetleri armları değiş tokuşu ile ilgileniyor, haberiniz olsun. Arkadaşımız merak ettiğim bir konuyu da açıklamış, BOB'un mission disketi! 3000 puanlık pilotların olduğu oyunda 100'e yakın görev olduğunu, ama bunların Mission Builder ile yapılmış izlenimi yarattığını belirtiyor.

Arkadaşımızın bir diğer sorusu, Battle Command ile ilgili. Aslında üç boyutlu bir Sboot'em up olan bu oyun için, sadece sabır dileyebilirim. Hızlı hareket et, bol miktarda ateş et ve vurulmamaya çalış (Dergide neden bir Shoot'em up köşesi olmadığını anladınız mı, verilecek başka tiyo yok!!). Her ne ise, gerçekten Battle Command için söylenecek başka bir şey yok. Bu arada mektubuna bir de not eklemiş. Güneş: Strike Aces'in Fighter Bomber'a benzediğini, ancak hava savaşının daha iyi olduğunu belirtmiş.

Bu aylık mektuplarınız bu kadar. Gelecek aylarda bir Null Modem kablosunun yapılış aşamalarını fotoğraflarla tesbit edeceğiz ve bu konudaki sıkıntı kısmen sona erecek.

Belki köşemiz ile hiç ama hiç alakası yok. ama son derece komik bir olayı size anlatmak istiyorum. Geçenlerde Kemer'de çalıştığım şirketin Muhasebe müdür yardımcısı Antalya'da bulunan bir adrese basit bir fatura göndermeye yeltendi. Üzerine sade ve basit bir adres yazdı. ... LTD STi, Anafartalar cad. no .... diye. Ne de olsa mektup sadece 40 kilometre yol alacak Antalya'ya gidecekti. Geçenlerde mektup iade edildi. Sebebi ise son derece basit: Madagaskar'da bu adres bulunamamış. Şimdi sizde soracaksınız, mektup Madagaskar'a niye gitmiş (Evet şu Afrika'nın doğusundaki kocaman ada), bizim asıl merak ettiğimiz de bu zaten. Ama mektup ciddi ciddi bir Madagaskar turn yapıp gelmiş. Yani gelmeyen mektuplarınız olursa. Borneo'da falan olabilir, demek istiyorum. Gelecek ay tekrar görüşmek üzere, hoşçakalın.

Gelişmiş Assembler

Cem GENCER

Selam sevgili assembler meraklıları!

Yaz sonunun getirdiği bu nemli ve sıcak günlerden biri daha. Ve yine bıkkınlık verebilecek bir yazı! Dilerseniz biraz sohbetle bu can sıkıcı sayfalan neşelendirelim; ne dersiniz? Sizi bilmem, ama bu sene gayet zevkli bir tatil geçirdim diyebilirim. Kuşadası güzel, şiş kebap güzel, ben var Türkiye'ye tekrar gelmek ... Hay allah galiba turistlerin yanında fazla kaldım. Kuşadası'nda geçen 26 günden sonra İstanbul'a dönmek, insanda şok etkisi yaratıyor. Bu trafik, bu kargaşa, koşuşturmaca. Ben de isyan ettim, eve kapandım. U2 grubunu dinleyerek dergimize karşı olan büyük sorumluluğumuzu elimden geldiğince yerine getirmeye çalışıyorum. Oysa en azından iki hafta daha güneyde kalabilmek için bilgisayarımı komple elden çıkarmaya razıydım. O kadar eğlence ve güneşten sonra buz kütlesi gibi bir makina hiç mi hiç aradığım bir şey değil. Bunun yerine Kuşadası'nda yaşadığım en berbat günü tercin ederim. Zaten dergiye yazı hazırlama görevim olmasaydı (ve tabii ki param da suyunu çekmeseydi!) kesinlikle orada kalırdım. Eminim ki birçoğunuz da benim bu konudaki fikrime katılırsınız. Burada kalıp da bilgisayarla uğraşmayı tercih edenlere biran önce bu hastalıktan kurtulmalarını öneririm. Gidin, dolaşın, eğlenin; fakat kesinlikle bilgisayarı düşünmeyin. Bilgisayarınız soğuk kış aylarında evde otururken can sıkıntınızı giderecek bir hobi olsun. Bilgisayarla uğraştığım bu kadar seneden sonra ona karşı böyle güzel duygular beslemek gayet enteresan bence, siz bu konuda ne dersiniz?

Tabii diğer konularla uğraşırken dersleri de ihmal etmeyin; zira okullar artık açılıyor. Bazılarınız bunu farketmemiş olabilir, ama mazeret günlerinizi şimdiden harcamayın derim. Sonra baharda herkes mutlu mutlu okul kırarken, siz gitmek zorunda kalabilirsiniz. Tabii burada kimseyi okul kırmaya teşvik etmiyorum; fakat 1-2 günün de bence kimseye zararı dokunmaz; aksine okul stresinden uzaklaşmak bir hayli yararlı olabilir.

Düşünüyorum da, bu yazı bir an önce bitse de yanı başımda duran gitarımı elime alabilsem ... Ne, evinde gitarın yok mu? Biran önce kendine bul bir tane ve tıngırdat biraz. Hoşlanmıyorsan karışamam; ama insanı rahatlattığı da bir gerçek. Değişik şeylerle uğraşmak insanı hem geliştirir, hem de sorunlardan kısa bir süre için de olsa uzaklaştırır.

Her neyse, bu kadar dalga yeter. Biraz da sıkıcı konulara geçelim. Genel istek üzerine bundan sonra her ay yararlı bir altrutin ya da komple bir source vereceğim. Vereceğim tek teorik bilgiler, bu rutinlerde kullanılan teknik ayrıntılar olacak. Artık size programı yazmak ve işlevini inceleyerek anlamak kalıyor. Tüm komutları işlevleriyle birlikte verdiğim için, anlayacağınızı umuyorum. Teknik ayrıntılar da artık zaten kısa kısa değinilecek konulara dönüşecek. Her zamanki gibi assembler gelecek aydan itibaren yine iki bölüm halinde olacak. Gelişmiş Assembler köşesinde daha çok intro ve demo source'ları, Amiga ve Assembler köşesinde ise sistem library'lerini kullanan ufak utility source'ları vermeye çalışacağım. Her iki köşenin source'larını hazır olarak benden direkt temin edebilirsiniz. Bu şekilde çalışma hatalarıyla karşılaşmazsınız. Zaten buna bir bakıma da mecbursunuz; zira her ay vereceğim intro datalarının dergide binary dökümünü yayınlamaya kalkışsak ilerde bütün dergi bir demo için yetmeyebilir! Source'ları ve dataları tek bir diskette topladığımdan bir defada şimdiye kadar yayınlanan tüm source'ları çalışır vaziyette temin edebilirsiniz. Bunun için bana bir mektup yazarak isteğinizi belirtmeniz gerek. Tabii mektuba boş bir disket ve posta masrafını (1000 TL'lık pul olarak) eklemeyi de unutmayın. Adresim gayet basit: PK 46 - 81110 Bostancı - İstanbul.

Bu ay verdiğim altrutin, bazılarınızın istemiş olduğu NoiseTracker (ve SoundTracker) replay rutinidir. Bununla NoiseTracker'da hazırlanmış olan tüm modül parçaların programlarınızda çalınmasını sağlayabilirsiniz. Bazı SoundTracker modüllerini de çalabilmek mümkündür; ama bu gibi durumlarda yine de SoundTracker'ın replay rutinini kullanmanız işi garantiye alır. SoundTracker'ın da replay rutini buradaki rutine çok benzer ve çalışması da aynıdır.

Programın açıklayacağım tek önemli tarafı, nasıl kullanılacağıdır. Modül parçamızı mt data label'ının gösterdiği adrese yüklemeliyiz. Dilerseniz ilk satır olan 'mt_data=$58000'i programın sonuna alarak'mt data: incbin "mod.xxx"' şeklinde değiştirebilirsiniz. Bu şekilde modül datasının, programınız compile edilirken otomatik olarak hafızaya yüklenmesini sağlayabilirsiniz. Üçüncü yöntem, bence aslında en güvenilir olanı. Exec library'sini kullanarak hafıza rezerve ederek (AllocMem) modülü dos library'sinden Open ve Read fonksiyonlarıyla hafızaya yüklemek ve kullanmak. Biraz detaylı gözükse de, programınızın yeni KickStart'larda (ROM 2.0 ve yukarısı) sorunsuz çalışmasını sağlayabilir. Tabii işiniz bittiğinde ayrılan hafızayı tekrar sisteme geri vermeyi unutmayın. Şayet sistemin multitasking özelliğini kapamayan bir programla uğraşıyorsanız, bu üçüncü yöntemi kullanmanız zorunludur.

Esas programınıza aşağıdaki rutini ekledikten sonra yapacağınız tek şey, programınızın açılış rutinine 'bsr mt init' satırını da eklemek. Ana döngünün içinde bir yere 'bsr mt music' satırını yazmanız, müziğin çalmaya başlamasını sağlayacaktır. Bu satırı devamlı tekrar eden bir döngü içine yazın; aksi halde müziğin sadece bir ya da birkaç notası çalınacak, ardından da büyük ihtimalle susacaktır. Programınızın sonunda (ya da başka bir yerde) müziği komple susturmak için 'bsr mt end' satırını kullanmanız gerekmekte. Bunu da programınızın çıkış rutinine eklemeniz mantıklı olur. Bu satırı kullanmazsanız, programdan çıkılsa bile müzik arka fonda devamlı olarak çalmaya devam edecektir. Bu, size öyle gelmese bile başkalarına göre rahatsız edici olabileceğinden müziği de çıkışta kapamanızı öneririm. Bu kadar açıklama herhalde yeter; gelecek ay bu source ile ilgili sadece sesle ilgili sistem register'lanna kısaca bir göz atarak başka bir source vereceğim. Hadi hoşçakalın ...

```
;=       NoisetrackerVI .0 replayroutine
;=  Mahoney & Kaktüs HALLONSOFT 89 =

mt_data=$58000

mt_init: lea      mt_data,a0
         move.l   a0,a1
         add.l    #$3b8,a1
         moveq    #$7f,d0
```

```
        moveq   #0,d1
mt_loop:move.l  d1,d2
        subq.w  #1,d0
mt_lop2:move.b  (a1)+,d1
        cmp.b   d2,d1
        bgt.s   mtjoop
        dbf     dO.mt lop2
        addq.b  #1,d2
        lea     mt_samplestarts(pc),a1
        asl.l   #8,d2
        asl.l   #2,d2
        add.l   #$43c,d2
        add.l   a0,d2
        move.l  d2,a2
        moveq   #$1e,d0
mt_lop3:clr.l   (a2)
        move.l  a2,(a1)+
        moveq   #0,d1
        move.w  42(a0),dl
        asl.l   #1,d1
        add.l   d1,a2
        add.l   #$1e,a0
        dbf     dO,mt lop3
        or.b    #$2,$bfe001
        move.b  #$6,mt_speed
        clr.w   $dff0a8
        clr.w   $dff0b8
        clr.w   $dff0c8
        clr.w   $dff0d8
        clr.b   mt_songpos
        clr.b   mt_counter
        clr.w   mt_pattpos
        rts
mt_end: clr.w   $dff0a8
        dr.w    $dff0b8
        clr.w   $dff0c8
        dr.w    Sdff0d8
        move.w  #$f,$dff096
        rts
mt_music:
        movem.l d0-d4/a0-a3/a5-a6,-(a7)
        lea     mt_data,a0
        addq.b  #$1,mt_counter
        move.b  mt_counter,D0
        cmp.b   mt_speed,D0
        blt.s   mt_nonew
        clr.b   mt_counter
        bra     mt_getnew
mt_nonew:
        lea     mt_voice1(pc),a6
        lea     $dff0a0,a5
        bsr     mt_checkcom
        lea     mt_voice2(pc),a6
        lea     $dff0b0,a5
        bsr     mt_checkcom
        lea     mt_voice3(pc),a6
        lea     $dff0c0,a5
        bsr     mt_checkcom
        lea     mt_voice4(pc),a6
        lea     $dff0d0,a5
        bsr     mt_checkcom
        bra     mt_endr
mt_arpeggio:
        moveq   #0,d0
        move.b  mt_counter,d0
        divs    #$3,d0
        swap    d0
        cmp.w   #$0,d0
        beq.s   mt_arp2
        cmp.w   #$2,d0
        beq.s   mt_arp1
        moveq   #0,d0
        move.b  $3(a6),d0
        lsr.b   #4,d0
        bra.s   mt_arp3
mt_arp1 :moveq  #0,d0
        move.b  $3(a6),d0
        and.b   #$f,d0
        bra.s   mt_arp3
mt_arp2:move.w  $10(a6),d2
        bra.s   mt_arp4
mt_arp3:asl.w   #1,d0
        moveq   #0,d1
        move.w  $10(a6),d1
        lea     mt_periods(pc),a0
        moveq   #$24,d7
mt_arploop:
        move.w  (a0,d0.w),d2
        cmp.w   (a0),d1
        bge.s   mt_arp4
        addq.l  #2,a0
        dbf     d7,mt_arploop
        rts
mt_arp4:move.w d2,$6(a5)
        rts
mt_getnew:
        lea     mt_data,a0
        move.l  a0,a3
        move.l  a0,a2
        add.l   #$c,a3
        add.l   #$3b8,a2
        add.l   #$43c,a0
        moveq   #0,d0
        move.l  d0,d1
        move.b  mt_songpos,d0
        move.b  (a2,d0.w),d1
        asl.l   #8,d1
        asl.l   #2,d1
        add.w   mt_pattpos,d1
        clr.w   mt_dmacon
        lea     $dff0a0,a5
        lea     mt_voice1(pc),a6
        bsr.s   mt_playvoice
        lea     $dff0b0,a5
        lea     mt_voice2(pc),a6
        bsr.s   mt__playvoice
        lea     $dff0c0,a5
        lea     mt_voice3(pc),a6
        bsr.s   mt_playvoice
        lea     $dff0d0,a5
        lea     mt_voice4(pc),a6
        bsr.s   mt_playvoice
        bra     mt_setdma
mtjDlayvoice:
        move.l  (a0,d1.l),(a6)
        addq.l  #4,d1
        moveq   #0,d2
        move.b  $2(a6),d2
        and.b   #$f0,d2
        lsr.b   #4,d2
        move.b  (a6),d0
        and.b   #$f0,d0
        or.b    d0,d2
        tst.b   d2
        beq.s   mt_setregs
        moveq   #0,d3
        lea     mt_samplestarts(pc),a1
        move.l  d2,d4
        subq.l  #$1,d2
        asl.l   #2,d2
        mulu    #$1e,d4
        move.l  (a1,d2.l),$4(a6)
        move.w  (a3,d4.l),$8(a6)
        move.w  $2(a3,d4.l),$i2(a6)
        move.w  $4(a3,d4.l).d3
        tst.w   d3
        beq.s   mt_noloop
        move.l  $4(a6).d2
        asl.w   #1,d3
        add.l   d3,d2
        move.l  d2,$a(a6)
        move.w  $4(a3,d4.l),d0
        add.w   $6(a3,d4.l),d0
        move.w  d0,8(a6)
        move.w  $6(a3,d4.l),$e(a6)
        move.w  $12(a6),$8(a5)
        bra.s   mt_setregs
mt_noloop:
        move.l  $4(a6).d2
        add.l   d3,d2
        move.l  d2,$a(a6)
        move.w  $6(a3,d4.l),$e(a6)
        move.w  $12(a6),$8(a5)
mt_setregs:
        move.w  (a6),d0
        and.w   #$fff,d0
        beq     mt_checkcom2
        move.b  $2(a6),d0
        and.b   #$F,d0
        cmp.b   #$3,d0
        bne.s   mt_setperiod
        bsr     mt_setmyport
        bra     mt_checkcom2
mt_setperiod:
        move.w  (a6),$10(a6)
        and.w   #$fff,$i0(a6)
        move.w  $14(a6),d0
        move.w  d0,$dtf096
        clr.b   $1b(a6)
        move.l  $4(a6),(a5)
        move.w  $8(a6),$4(a5)
        move.w  $10(a6),d0
        and.w   #$tff,d0
        move.w  d0,$6(a5)
        move.w  $l4(a6),d0
        or.w    d0,mt_dmacon
        bra     mt_checkcom2
mt_setdma:
        move.w  #$l2c,d0
mt_wait:dbf     d0,mt_wait
        move.w  mt_dmacon,d0
        or.w    #$8000,d0
        move.w  d0,$dff096
        move.w  #$12c,d0
ml_wai2:dbf     d0,mt_wai2
        lea     $dff000,a5
        lea     mt_voice4(pc),a6
        move.l  $a(a6),$d0(a5)
        move.w  $e(a6),$d4(a5)
        lea     mt_voice3(pc),a6
        move.l  $a(a6),$c0(a5)
        move.w  $e(a6),$c4(a5)
        lea     mt_voice2(pc),a6
        move.l  $a(a6),$b0(a5)
        move.w  $e(a6),$b4(a5)
        lea     mt_voice1(pc),a6
        move.l  $a(a6),$a0(a5)
        move.w  $e(a6),$a4(a5)
        add.w   #$10,mt_pattpos
        cmp.w   #$400,mt_pattpos
        bne.s   mt_endr
mt_nex: clr.w   mt_pattpos
        clr.b   mt3eak
        addq.b  #1,mt_songpos
        and.b   #$7f,mt_songpos
        move.b  mt_songpos,o1
        cmp.b   mt_data+$3b6,d1
        bn°.s   mt_endr
        move.b  mt_data+$3b7,mt_songpos
mt_endr:tst.b   mt_break
        bne.s   ml_nex
        movem.l (a7)+,d0-d4/a0-a3/a5-a6
        rts
mtsetmyport:
        move.w  (a6),d2
        and.w   #$fff,d2
        move.w  d2,$18(a6)
        move.w  $10(a6),d0
        clr.b   $16(a6)
        cmp.w   d0,d2
        beq.s   mt_clrport
        bge.s   mt_rt
        move.b  #$1,$16(a6)
        rts
mt_clrport:
        clr.w   $18(a6)
mt_rt: rts
mt_myport:
        move.b  $3(a6),d0
        beq.s   mt_myslide
        move.b  d0,$17(a6)
        clr.b   $3(a6)
mt_myslide:
        tst.w   $18(a6)
        beq.s   mt_rt
        moveq   #0,d0
        move.b  $17(a6),d0
        tst.b   $16(a6)
        bne.s   mt mysub
        add.w   d0,$l0(a6)
        move.w  $18(a6),d0
        cmp.w   $10(a6),d0
        bgt.s   mt_myok
        move.w  $18(a6),$10(a6)
        clr.w   $18(a6)
mt_myok:move.w $10(a6),$6(a5)
        rts
mt_mysub:
        sub.w   d0,$10(a6)
        move.w  $18(a6),d0
        cmp.w   $10(a6),d0
        blt.s   mt_myok
        move.w  $18(a6),$10(a6)
        clr.w   $18(a6)
```

```
        move.w   $10(a6),$6(a5)
        rts
mt_vib: move.b    $3(a6),d0
        beq.s     mt vi
        move.b    d0^1a(a6)
mt_vi: move.b     $1b(a6),d0
         lea       mt_sin(pc),a4
        lsr.w     #$2,d0
        and.w     #$1f,d0
        moveq     #0,d2
        move.b   (a4,d0.w),d2
        move.b   $1a(a6),d0
        and.w     #$f,d0
        mulu      d0,d2
        lsr.w     #$6,d2
        move.w   $10(a6),d0
        tst.b     $1b(a6)
        bmi.s     mt_vibmin
        add.w     d2,d0
        bra.s     mt_vib2
mt_vibmin:
        sub.w     d2,d0
mt_vib2:move.w d0,$6(a5)
        move.b    $1a(a6),d0
        lsr.w     #$2,d0
        and.w     #$3c,d0
        add.b     d0,$1b(a6)
        rts
mt_nop: move.w $10(a6),$6(a5)
        rts
mt_checkcom:
        move.w   $2(a6),d0
and.w #$tft,d0
beq.s   mt_nop
move.b $2(a6),d0
and.b  #$f,d0
tst.b  d0
beq     mt_arpeggio
cmp.b  #$1,d0
beq.s   mt_portup
cmp.b  #$2,d0
beq     mt_portdown
cmp.b  #$3,d0
beq     mt_myport
cmp.b  #$4,d0
beq     mt_vib
move.w $10(a6),$6(a5)
cmp.b  #$a,d0
beq.s   mt_volslide
rts
mt_volslide:
moveq   #0,d0
move.b $3(a6),d0
lsr.b   #4,d0
tst.b   d0
beq.s   mt_voldown
add.w  d0,$12(a6)
cmp.w  #$40,$12(a6)
bmi.s   mt_vol2
move.w #$40,$12(a6)
mt_vol2:move.w $12(a6),$8(a5)
rts
mt_voldown:
        moveq     #0,d0
        move.b    $3(a6).d0
        and.b     #$f,d0
        sub.w     d0,$12(a6)
        bpl.s     mt_vol3
        clr.w     $12(a6)
mt_vol3:move.w $12(a6),$8(a5)
        rts
mt_portup:
        moveq     #0,d0
        move.b    $3(a6),d0
        sub.w     d0,$l0(a6)
        move.w    $10(a6),d0
        and.w     #$fff,d0
        cmp.w     #$71 .d0
        bpl.s      mt_por2
        and.w     #$f00,$10(a6)
        or.w       #$71,$10(a6)
mt_por2:move.w $!0(a6),d0
and.w     #$ftf,d0
move.w   d0,$6(a5)
rts
mt_portdown:
         clr.w       do
         move.b     $3(a6),d0
        add.w      d0,$10(a6)
        move.w     $l0(a6),d0
        and.w      #$fff,d0
        cmp.w      #$358,d0
        bmi.s      mt_por3
        and.w      #$f000,$10(a6)
        or.w       #$358,$10(a6)
mt_por3:move.w    $l0(a6),d0
        and.w      #$tff,d0
        move.w     d0,$6(a5)
        rts
mt_checkcom2:
        move.b     $2(a6),d0
        and.b      #$f,d0
        cmp.b      #$e,d0
        beq.s      mt_settilt
        cmp.b      #$d,d0
        beq.s      mt_pattbreak
        cmp.b      #$b,d0
        beq.s      mtjjosjmp
        cmp.b      #$c,d0
        beq.s      mt_setvol
        cmp.b      #$f,d0
        beq.s      mt__setspeed
        rts
mt_setfilt:
        move.b     $3(a6),d0
        and.b      #$1,d0
        asl.b      #$1 ,d0
        and.b      #$fd,$bfe001
        or.b       d0,$bfe001
        rts
mt_pattbreak:
        not.b      mt_break
        rts
mt_posjmp:
        move.b     $3(a6),d0
        subq.b     #$1 ,d0
        move.b     d0,mt_songpos
        not.b      mt_break
        rts
mt_setvol:
        cmp.b      #$40,$3(a6)
        ble.s      mt_vol4
        move.b     #$40,$3(a6)
mt_vol4:move.b     $3(a6),$8(a5)
        rts
mt_setspeed:
        cmp.b      #$1f,$3(a6)
        ble.s      mt_sets
        move.b     #$1f,$3(a6)
mt_sets:move.b     $3(a6),d0
        beq.s      mt_rts2
        move.b     d0,mt_speed
        clr.b      mt_counter
mt_rts2:rts

mt_sin:          dc.b    $00,$18,$31,$4a,$61,$78,$8d,$a1
                 dc.b    $b4,$c5,$d4,$e0,$eb,$f4,$fa,$fd
                 dc.b    $H,$fd,$fa,$f4,$eb,$e0,$d4,$c5
                 dc.b    $b4,$al,$8d,$78,$61,$4a,$31,$18
mt_periods:      dew     $0358,$0328,$02ta,$02d0,$02a6,$0280
                 dew     $025c,$023a,$021 a,$01 fc,$01 e0,$01 c5
                 dew     $01 ac,$0194,$017d,$0168,$0153,$0140
                 dew     $012e,$011 d,$010d,$00fe,$00t0,$00e2
                 dew     $00d6,$00ca,$00be,$00b4,$00aa,$00a0
                 dew     $0097,$008f,$0087,$007f,$0078,$0071
                 dew     $0000,$0000

mt_speed:        dc.b    6
mt_songpos:      dc.b    0
mt_pattpos:      dew     0
mt_counter:      dc.b    0
mt_break:        dc.b    0
mt_dmacon:       dew     0
mt_samplestarts: blk.l   $1t,0
mt_yoice1:       blk.w   10,0
                 dew     1
                 blk.w   3,0
mt_voice2:       blk.w   10,0
                 dew     2
                 blk.w   3,0
mt_voice3:       blk.w   10,0
                 dew     4
                 blk.w   3,0
mt_voice4:       blk.w   10,0
                 dew     8
                 blk.w   3,0
```

PLAN9

SÜHA BAYRAKTAR

Büromda bunaltıcı sıcaktan baygın bir şekilde otururken, birden çalan telefon güzel öğle şekerlememi yarıda böldü. Uzun zamandır bir işle uğraşmamıştım. Çalan telefon mutlaka bitip tükenmeyen alacaklarımdan birisinden olmalıydı. Uzun zamandır çektiğim parasızlık sonucu, bir türlü para istemekten bıkmayan alacaklıların sıkıcı telefonları.... Gerçi ünlü bir dedektifim, ama yine de son zamanlarda olayların azalması işimi bayağı etkilemişti. Biran, bunca borç arasında niye telefonu ödedim diye kendime kızdım. Telefon ısrarla çalmaya devam ediyordu. Alacaklılar genelde birkaç defa çaldırdıktan sonra bir daha çaldırmıyorlardı. Bu önemli bir telefon olabilirdi. Hemen avizeyi kaldırdım. Karşımdaki, ünlü bir film stüdyosunun sahibiydi. Biraz kızgın, biraz da tedirgin bir şekilde beni bürosuna çağırdı. Hemen hazırlanıp stüdyonun yolunu tuttum. Evet, sonunda talih yüzüme gülmüştü.

Patron, bana olayı anlattıktan sonra uzun zamandır göremediğim yeşil yüzlüklerden bir deste uzattı. Yeşil yüzlükler bir anda tüm uyuşukluğu üzerimden attı. Görevim çok basitti. Stüdyodan çalınan bir filme ait kopyaları bulup getirmem gerekiyordu. Gerekli şüpheliler listesini aldıktan sonra hemen göreve koyuldum. Bu olayı nasıl çözdüğümü anlatmadan önce, size oyunun oynanışı hakkında biraz bilgi vereyim.

HIT: Herhangi birini dövmek istediğiniz zaman, bu komutla ona yumruk atabilirsiniz.

USE: Elinizde olan herhangi bir eşyayı, herhangi bir yerde kullanmak için bu komut emrinizde.

TALK: Birisiyle konuşmak için, bu komut kullanılır.

PUSH: Herhangi bir nesneyi itmek için, bu komut kullanılır.

DROP: Elinizde bulunan fazlalık bir eşyayı bırakmak istiyorsanız, drop komutunu kullanırsınız.

GIVE: Herhangi bir kişiye bir eşyayı vermek için, bu komut kullanılır.

TAKE: Etrafta gördüğünüz herhangi bir eşyayı almak için bu komutu kullanın.

OPEN: Kapalı olan bir kapıyı, dolabı ya da bunlara benzer nesneleri açmak için kullanılır.

CLOSE: Yukarıdaki gibi nesneleri kapamak için kullanılır.

EXAMINE: İncelemek istediğiniz herhangi bir şey için kullanılır.

TUŞLAR:

F1: O anda oynadığınız bir oyunu data disketine kaydetmek yani SAVE için kullanılır.

F2: Daha önce oynadığınız bir oyunu, kaldığınız yerden oynamaya devam etmek için yükleyin (LOAD).

Bunlar dışında kullanılan tuşlar ve fonksiyonları ise şunlar'

P, PUSH; O, OPEN; U, USE; T, TAKE; D, DROP; G, GIVE; H, HIT; K, TALK; X, EXAMINE; C, CLOSE.

Oyunu bu tuşlarla oynayabileceğiniz gibi, mouse'u da kullanabilirsiniz.

Evet. lafı fazla uzatmadan oyunumuzun çözümüne geçelim.

İlk önce, patron size görevinizi verecek. Görevi aldıktan sonra. **PRODUCERS OFFICE** denen şu anda bulunduğunuz odadan çıkın ve caddeden aşağıya yürüyerek **HUBCUP BAR** denen bara gidin. İçeriye girince, barda oturan bir kadın göreceksiniz. Onunla konuşun. Size **BELA'nın** yaşadığı yerin ismini verecektir. Daha sonra barmen ile konuşun ve bir şişe rom ısmarlayın. Bardan çıkın ve **PRODUCERS OFFICE'e** yeniden geri dönün. İkinci gelişinizde, patron orada olmayacaktır. Masasını inceleyin. Masada bir anahtar bulacaksınız. Bu anahtar, **EDITING ROOM** denen odanın anahtarıdır. Patronun özel odasına gidin. İçeride, arka duvarda resimler göreceksiniz. Soldaki resimleri incelerseniz, bir tanesinin üzerinde bir adres bulacaksınız. Adresi bir kenara not edin. Odadan çıkın. Alt kata inin ve kapıcıya size bir taxi çağır; masını söyleyin. Kapıcı taxinin geldiğini söyleyince, dışarı çıkın ve taxiye binerek sizi daha önce resmin üzerinde bulduğunuz adrese götürmesini söyleyin. Bu adrese vardığınızda doğruca mezarlığa gidin ye **BELA'nın** cesedinin bulunduğu mezarı inceleyin. Cesedi iyice incelerseniz, Uzerin-

de bir anahtar bulacaksınız. Buradan ayrıca çekici alın ve taxi'ye geri dönün. Taxi şoförüne VLAD STREET denen yere gitmesini söyleyin. Eve girin. Çalışma odasında kitapların yanındaki masayı inceleyin. Burada FLYER denen bir nesne bulacaksınız. Ayrıca masanın üzerinde duran, BELA'nın resimlerini alın. Duvardaki eşyaları inceleyin. Hepsini itince, birisinin üzerinden kredi kartı düşecektir. Kartı alın ve dışarıya çıkın. Daha sonra taxi ile MEGANALL'a gidin. Buraya geldiğinizde, binadan içeriye girin ve asansörü çağırarak 2. kata çıkın. Asansörden çıkarak LYCANTH-

ROPOSITORY denen yere gidin. Yüzü yaralı olan maskeyi satın alın. Para öderken kredi kartını kullanın. Aldığınız maskeyi inceleyin. İçinde bir anahtar ve not bulacaksınız. Yeniden asansöre binerek 3. kata çıkın. TED'S TRAVEL AGENTS denen seyahat bürosuna giderek, RIO'ya bir bilet alın. Buradan çıkın. Tekrar asansöre binerek 5. kata gidin, HARDWARE STORE denen yere girin. İçerideki görevliyle konuşun ve konuşurken "NICE DAY FOR GATHERIN' CORN" seçeneğini kullanın. Buradan bahçıvanların kullandığı, SPADE denen malzemeyi alın. Daha sonra pasaportunuz ile fotokopi makinasını kullanarak pasaportunuzun üzerindeki resminizin kopyasını alın. Buradan altıncı kata çıkın ve bankaya girin. Bankadaki görevli ile konuşarak, paranızın bir bölümünü BREZİLYA, HONG KONG ve AVUSTRALYA parasına çevirin. Kredi kartınızı inceleyin. Arkasında bir numara bulacaksınız. Bu numarayı not alın. Daha önce maskenin içinde bulduğunuz anahtarı görevliye verin ve sizden numara isteyince kartın arkasından aldığınız numarayı ona verin. Kasa açıldıktan sonra, içinden filmi alın. Filmi incelerseniz, üzerinde "WUN" yazdığını göreceksiniz. Buradan çıkın. Dosdoğru mezarlığa gidin. Mezarlıkta üzerinde J. HARRIS yazan mezarı bulun. Mezarı daha önce mağazadan aldığınız bahçıvanın beliyle kazın. Eğer üç kez kazarsanız, filmin ikinci bölümünü bulacaksınız. Bu filmin üzerinde "OF" yazısı bulacaksınız. Buradan çıkın ve havaalanına gidin. Havaalanında, görevliye biletinizi verin. Uçağa binin ve pilot kabinine giderek sağdaki pilot ile konuşun. Ona kalmak için bir yer bilip bilmediğini sorun. Konuştuğunuz pilotun adı STEVE PETERS olmalıdır. Bu adı not alın. Rio'ya geldiğinizde, taxi'ye binin ve doğruca otele gidin. Otelde, otel defterini inceleyerek, pilotun kaldığı odayı bulun. Resepsiyon görevlisinden pilotun kaldığı aynı odayı isteyin. Görevliden anahtarı alın ve odanıza çıkın. Odayı incelemeye başlayın. Masanın üzerinde pilotun kimliğini bulacaksınız; bu kimlikten pilotun adresini öğrenip not alın. Daha sonra fotokopi makinasıyla pasaportunuzdan aldığınız resminizi, pilotun kimliğimdeki resim ile değiştirin. Dışarıya çıkın ve plaja gidin. Plajda bir mağara bulacaksınız. Mağaraya girin ve mağaradan filmin üçüncü bölümünü alın. Bunun üzerinde LO yazması gerekiyor. Havaalanına gidin. Havaalanında, sizi tutuklayıp polis istasyonuna götürecekler. Burada boşu boşuna rüşvet vermeye kalkmayın, çünkü çabalarınız bir sonuç vermeyecektir ve hapse atılacaksınız. Hapishanedeki gardiyana, daha önce aldığınız rom şişesini verin. Gardiyan size kaçmanız için fırsat bırakacak ve yere bir heykel düşürecektir. Bu heykeli alıp çekiçle kırın. İçinden çıkan nesneyi alın ve hapishaneden kaçarak havaalanına gidin. Sonra görevliye biletinizi göstererek uçağa binin ve geri dönün. Uçaktan indikten sonra, taxi'yle AVAITION WAY denen yere gidin ve eve girmek için, kredi kartınızı kapıya yerleştirin, içeri girdiğinizde, SCUBA GEAR denen aleti alın. Bahçeye gidin. Bahçede filmin dördüncü bölümü olan ve üzerinde PROPERTY yazan kaseti alın. Buradan çıkarak STUDIOS STORE ROOM denen stüdyo deposuna gidin, içeriden LOVE BEADS denen aşk kapsüllerini alın. Aşağıya inerek taxi'ye binin ve havaalanına gidin ve burada Avustralya'yı seçerek uçağa binin. Uçaktan indikten sonra doğruca sahile gidin. Sahilde gördüğünüz güzel kıza "HI, THERE, NICE WEATHER" deyin. Aşk taneciklerini isteyip istemediğini sorun. Kabul edecek ve sizi bir yoldan hippi topluluğunun bulunduğu bir yere götürecektir. Uçakla yeniden şehire dönün. BUILDING SITE'a giderek buradaki iki adamla konuşun. Onlara Avustralya'da

gördüğünüz hippi topluluğunu anlatın. Daha sonra yemek yenen yere gidin ve içeride sol taraftaki masanın üzerinde bulunan balonu alın. Buradan çıkarak stüdyodaki depoya gidin ve içeriden sözlüğü alın. Yeniden Avustralya'ya gidin. Buradan hippilerin olduğu yere giderek, iki hippiyle FRED hakkında konuşun. Hippiler, FRED'in bıraktığı ve filmin üzerinde H.K yazan diğer bölümünü verecekler. Buradan köprüye gidin. Köprüdeki boyacıyla konuşun. Yürürken kayıp köprüden suya düşeceksiniz. CROW BAR ı alın ve SCUBA GEAR ile balonu kullanarak suyun üzerine çıkın. Yeniden havaalanına dönerek, HONG KONG'a gidin ve filmciyle konuşun. Size, ondan çalınan bir şeyi anlatacaktır. Yeniden havaalanına giderek şehire dönün. Patron ile konuşun. Patron sizi Küba'ya gönderecektir. Buradan havaalanına gidin ve Küba'ya hareket edin.

Küba'da iskelede dururken, bekçi size bir şeyler anlatmaya çalışacaktır. Tabii ki, Küba dili bilmediğiniz için hiçbir şey anla-

mayacaksınız. Depodan aldığınız sözlüğe bakarak adamın ne demek istediğini öğrenin. En sonunda size bir paket sigara ve poster verecektir. Daha sonra şehire yeniden geri dönün ve patrona ve sigara paketini verin. Patron, SMITHSONIAN INSTITUTION denen yere gitmenizi söyleyecektir. Taxi'ye binerek buraya gidin. Burada, müze müdürüne, daha önce heykeli kırarak aldığınız eşyayı verin. WAREHOUSED giderek içeride bulunan sandıklardan üzerinde "O.R YENTAL, HONG KONG" yazanı bulun. Demir çubuğu kullanarak açın ve içinden, filmin son bölümünü ve HONG KONG'lu filmcinin size bahsettiği, yani ondan çalındığını söylediği nesneyi alın. Havaalanına gidin ve HONG KONG uçağına binin. Sandıktan filmcinin kaybettiği eşyayı bulmuştunuz. Onu burada filmciye verin. Filmci de bunun karşılığında size bir büyü verecektir. Sahil kenarına gidin ve duvarın kenarında yürüyün. Bir grup ninja gelecek ve sizi alıp manastıra götürecek. Filmciden aldığınız büyüyü rahiplere verin. Rahipler sizi NİRVANA'nın YEDİNCİ EYALETİ'ne (7TH STATE OF NIRVANA) götürüp burada yaratıkları görmenizi sağlayacaklar. Etrafınızdaki en yakın koltuğa geçin ve oyunun bitiş demosunu seyretmeye başlayın.

PLAN 9, son aylarda oynadığımız adventure'lardan farklı bir yapıyla karşımıza geldi. Daha çok eski adventureları andıran oyun yapısıyla ilk anda pek cazip gelmese bile, oynanışı ve grafiklerinin kalitesi açısından oynanacak düzeyde olması bu dezavantajı ortadan kaldırıyor. PLAN 9, ne bir LURE OF THE TEMPRESS, ne de bir MONKEY ISLAND. Ancak yine de oynanmaya değer. Hiç çekinmeden alabilir ve oynayabilirsiniz.

GREMLIN GRAPHICS/4 DİSKET/1 MB

GRAFİK	% 85
SES	% 85
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 87

LIVERPOOL

POLAT YARIŞÇI

Herkese merhaba. Bu ay sizlere, Amiga'da bitmek tükenmek bilmeyen bir oyun türü; yani bir futbol oyunu açıklayacağım. Evet, Amiga'da yapılan futbol oyunları her zaman büyük bir ilgi çekmiştir. Bunun sebebini değişik sebeplere bağlayabiliriz; örneğin futbol çok sevilen bir oyundur, bu yüzden hayatımızda özel bir yeri vardır; veya futbolu çok seven ancak oynayamayan (mesela ben) şanssız kişiler, bunu bilgisayarlarda veya atari salonlarında oynayarak, biraz olsun bu zevki tatmaya çalışırlar gibi sebepler sıralayabiliriz. Amiga'da birçok futbol oyunu yapıldı; ancak bunlardan sadece bir tanesi devrim yarattı o da: Kick Off.

Evet, Kick Off çıkana kadar ne olduğu belli olmayan futbol oyunlarıyla deliler gibi oynuyorduk. Ancak birgün Kick Off geldi ve dertlerimiz bitti. Oyun o kadar güzel yapılmıştı ki, büyüsüne kapılmamak elinizde değildi; zaten biz de hala onun etkisindeyiz. Bu arada bu oyunun büyüsüne kapılmayanlar (yani beceremeyenler) Kick Off'u yerden yere vurdular (bu kişilerin hepsinin kelleri vuruldu, bu arada güzel olduğunu itiraf eden birkaç kişi kurtuldu). O zamandan bu zamana, birçok futbol oyunu Kick ma benzemeye çalıştı veya daha da ileri sürerek, Kick Off'dan üstün olduğu iddia edildi. Ancak hiçbiri Kick Off'un yanına bile yaklaşamadı (ve....X-copy mahkemesinin verdiği karar gereğince formatlanarak rafa kaldırıldı).

Evet, şimdi isterseniz ufak ufak Liverpool'a geçelim. Oyunumuz basit bir futbol oyunu. Siz oyunda devamlı Liverpool'u (hani şu meşhur ingiliz futbol takımı) oynuyorsunuz ve takımınızı şampiyon yapmaya çalışıyorsunuz. Oyun ingiltere liglerinde geçiyor ve oyuna birinci ligden başlıyorsunuz. Liverpool, aslında oldukça ilginç bir özelliğe sahip: siz hem takım futbolcularını veya taktiklerini ayarlayıp, hem de maça çıkıp oynayabiliyorsunuz; yani hem menejerlik yapıyor, hem de futbol oynuyorsunuz. Şimdi oyundaki bazı seçeneklerden bahsedelim.

1) AFTERTOUCH = Bu seçeneği Kick Off oynayan herkes hatırlar. Burada topa falso verilip verilmeyeceğini belirtiyorsunuz. Siz bu seçeneğe Yes deyin, yoksa oyunun zevki kalmaz.

2) DISK OPTIONS = Burada bazı alt seçenekler mevcut. Bunlar:

a) Restore game = Save edilmiş bir oyunu yeniden yüklemek için kullanılır.

b) Save current game = O andaki oyunu save etmeniz için.

c) Format disk = Kendinize bir save disketi hazırlamak için veya herhangi bir disketi formatlamak için kullanabilirsiniz.

d) Exit = Hala burada mısınız?

3) TEAM SELECTION = Burada takımımız olan Liverpool'un oyuncularını görüyoruz.Amacımız, herhangi bir maça çıkmadan önce oyuncuların formunu, becerisini görüp ona göre takım yapmak. Siz burada oyuncuların ayrı ayrı formunu görüp onu takıma alabilirsiniz, veya yedekde bekletebilirsiniz. Bunu yapmak için önce sağ taraftan herhangi bir oyuncunun resmini seçin (Bu arada resimlerdeki bütün oyuncular bugünkü Liverpool'un kadrosu; yani oyuncuların hepsi gerçek, kafadan atmasyon değil). Bundan sonra seçtiğiniz oyuncunun resmi sağ tarafta büyük olarak çıkacaktır. İşte bu büyük resmin yanında oyuncunun dayanıklılığını,formunu, saldırganlığını ve becerisini yüzde olarak görebilirsiniz. Bu yüzdelere bakarak o oyuncuyu takıma koyabilir veya yedeğe alabilirsiniz. Bunu yapmak için de resmin altında bazı seçenekler mevcut bunlar:

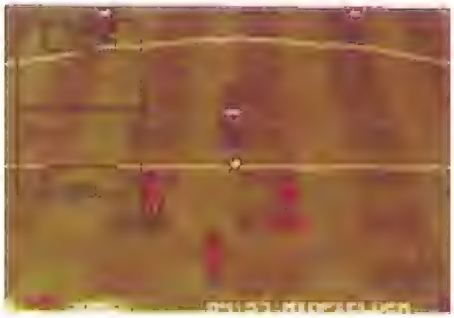
a) In team = Resmini seçtiğiniz oyuncu artık takımdadır.

b) Reserve = Resmini seçtiğiniz oyuncuyu yedek bırakmak istiyorsanız, bu seçeneği işaretleyin. Bunu yaptıktan sonra resmin üstünde reserve yazısı belirecektir.

c) View info = Seçtiğiniz oyuncu hakkında detaylı bir bilgi almak istiyorsanız (forvet, kaleci, defans gibi), bu seçeneği kullanabilirsiniz.

d) Exit = Genelde bütün oyunlarda, herhangi bir yerden çıkmak için kullanılır.

Bütün bu işleri halledip buradan çıktığınızda, karşınıza başka bir ekran çıkıyor. Bu ekranda takımınızın taktiğini belirliyorsunuz. Toplam 3 taktik var; bunlar: 4-2-4, 4-3-3 ve 5-3-2. Mesela takımınızı o günkü maça 4.-3-3 taktiği ile çıkaracağınızı düşünelim. Önce taktiklerden 4-3-3'ü seçin. Bunu yaptıktan sonra karşınıza başka bir ekran gelecek; bu ekranda, taktiğin dizilişi ve oyuncularınızın resimleri yer almakta. Şimdi sıra sıra yanıp sönen kutucuklara oyuncuları yerleştirebilirsiniz. Oyuncuları yerleştirirken dikkatli olun. Mesela kaleciyi gidip forvete yerleştirmeyin. Bana kalırsa bu özellik oldukça güzel düşünülmüş. Taktiğinize göre oyuncuları kendiniz yerleştiriyorsunuz ve.... her neyse bunların hepsini yaptıktan sonra bu ekrandan çıkabilirsiniz.



4) PRACTICE = Bu seçenekte de bazı alt menüler mevcut bunlar:

a) Pitch type = Sahanın durumunu ayarlayabilirsiniz. Dry'ı seçerseniz, kuru bir sahada; Wet'i seçerseniz, ıslak ve kaygan bir sahada; Medium'u seçerseniz, normal bir sahada oynarsınız.

b) Practice duration = Burada yapacağınız alıştırmanın süresini ayarlayabilirsiniz. Bu süre 10 ile 90 dakika arasında. Tabii siz 90 dakika alıştırma yapmayın.

c) Practice direction = Burada up seçeneği ile yukarı; down seçeneği ile aşağı kaleye doğru alıştırma yaparsınız.

d) Start practice = Eh, artık practice yapmaya başlayabilirsiniz.

5) **PLAY FULL SEASON** = Bu seçenek, tüm sezon futbol maçlarını oynamak içindir. Eğer bu seçeneği seçerseniz, federasyon maçları da dahil tüm sezondaki bütün maçları oynamış olursunuz. Benim size tavsiyem, bu seçeneği seçerek oyuna başlamanız.

6) F.A CUP ONLY = Burada sadece federasyon kupası maçlarını oynayabilirsiniz.

7) 2 PLAYER F.A CUP ONLY = Burada da bazı alt seçenekler mevcut. Bunlar:

a) Pitch type = Sahanın durumunu ayarlamak için.

b) F.A final duration = Maçların süresini ayarlamak için. Bu süre 10 ile 90 dakika arasındadır.

c) Select player 2 team = Burada ikinci oyuncu kendine ingiltere liglerinden bir takım seçebilir. Takımı seçmek için next team veya previous team'e gelmelisiniz. İstediğiniz takımı seçmek için aşağıda bu-

lunan select team seçeneğine gelin ve klikleyin.

d) Start F.A final = Federasyon kupası maçlarına bu seçenekle başlayabilirsiniz.

8) VIEW LEAGUE TABLES = Burada takımınız olan Liverpool'un (ve tabii diğer takımların) oynadığı maçları, galibiyetini, beraberliğini,attığı ve yediği golleri, averajını ve puanını görebilirsiniz.

9) MATCH DURATION = Burada oynayacağınız maçların süresini ayarlayabilirsiniz. Bu süre diğerleri gibi 10 ile 90 dakika arasında.

10) RESET SEASON = Bu seçeneğe geldiğinizde oyunu save etmiş olun, çünkü bu seçenek herşeyi bir anda bitirmek demek; yani oyuna yeni baştan başlayabilirsiniz.

Evet, oyundaki tüm seçenekler bu kadar; şimdi biraz da maçlardan söz edelim: Oyuna her zamanki gibi basit bir seramoni ile başlıyorsunuz. Oyuncular sahaya yürüdükçe gözleriniz birden faltaşı gibi açılıyor ve içinizden "evet, oldukça güzel yapılmış" diyorsunuz, ama ne yapılmış? Bunu oyunu oynayınca göreceksiniz. Takım oyuncularının grafikleri fena değil (hiç olmazsa Sensible Soccer'daki bit gibi oyuncular yok). Top ayağınıza geçtiğinde fazla top tutamıyorsunuz, onun için yandaki tabelaya bakıp boş arkadaşınıza pas vermelisiniz. Topa vurmak için fire'a basmanız yeterli; böylece top yerden düzgün bir şekilde (veya vuruşunuza göre falsolu) gidecektir. Topu havadan yollamak istiyorsanız, ateşe basarken aynı anda joystick'i geri çekmelisiniz. Kaleciler ise Kick Off'ta olduğu kadar akıllı değil (B-kıllı hahahaaa... Biraz da gülelim). Kaleciyle karşı karşıya kaldığınızpozisyonlarda topa falsolu vurursanız, % 70 sonuç alırsınız.

Sonuç olarak Liverpool, Kick Off kadar akıcı olmasa da benden iyi puan almayı başardı. Grafikler için fazla çaba harcanmamış, ama gene de fena değil. Ses efektleri ise idare eder; yalnız oyunda, maalesef müzik namına hiçbirşey yok. Düşünsenize müziksiz bir oyun. Zaten buna pek şaşırmadım diyebilirim; çünkü oyunu yapan Grandslam, her çıkardığı oyunda mutlaka birşeyi ağzına gözüne bulaştırıyor. Bundan önce de Arnold'un (soyadı çok uzun ve karışık onun için yazamıyorum) başrolde oynadığı running man filminin oyununu yapmışlardı. O oyun da mükemmel bir demo ile başlıyordu, ama gerisi maalesef rezaletti, işte şimdi de bir futbol oyunu yaptılar, ama bu sefer de müzik yok. Siz gene de müzik yok diye oyunu almamazlık etmeyin; ama "yok arkadaş ben müzik isterim" diyorsanız, size Megadeth'in son ve müthiş albümünü tavsiye edebilirim (kulaklarınızın pası şilinsin biraz. Değil mi, Gökmen?). Her şeye rağmen bugünlerde canınız biraz oyun oynamak istiyorsa, hele bir de futbol oynamak istiyorsanız, size Liverpool'u tavsiye edebilirim. En azından Kick Off 3 gelene kadar siz bununla idare etmeye çalışın; çünkü o gelince tekrar görüşeceğiz. Sizlere her zamanki gibi bol neşeli ve oyunlu bir ay dileklerine geçmeden önce, bu satırlar aracılığıyla birkaç kişiye özel lanet ve teşekkür yollamak isterim:

Sinan Erel = Ortalardan kaybolduğu için (lanet).

Kağan Gürkaynak = Arayıp sormadığı için (lanet).

Bahri Durmaz = Ayağımın altında dolaştığı için (lanet).

İbrahim Gür = Saçma sapan goller attığı için (lanet), bir de onun üzerine sevindiği için (2 kere lanet).

Zafer Dursun = Oyunu bulmamda yardımcı olduğu için (teşekkür).

Evet, lafı fazla uzattık. Bu gidişle maaşımıza zam işimize son olacak. Herkese bol oyunlu günler dileğiyle; hoşçakalın.

GRANDSLAM
1 DİSKET/512Kbyte

GRAFİK	% 75
SES	%70
OYNANABILIRLIK	% 90
GENEL	%75

Push-Over

Mehmet Ali ŞAHIN

Bu oyunu bana tanıtan arkadaşımın deyimi ile "Lemmings vaaaari" bir oyun ile beraberiz. Oyunu piyasaya süren firma ACTION ve film lisansı oyunları yanı sıra başarısızlıkları ile ünlü olan OCEAN. Sanırım OCEAN'ın son başarısını (!) dergimizin geçen aylardaki sayılarında okumuşsunuzdur. Ama garanti verebilirim ki, bu oyun kesinlikle bir başarı. Bu oyunun başarısının sebebi OCEAN'da mı, yoksa oyunun oluşabilmesi için OCEAN ile ortak çalışan RED RAT'de mi, bilinmez.

Oyunumuzun başında iki şirin demo var. Birincisi OCEAN logosunun altında geçen **"PUSH OVER".** Sakar kahramanımız logonun harflerini devirip, utana utana kaçıyor bu ilk demoda. ikinci demo ise daha uzun olan ve ilk demodan sonraki uzun yükleme

Bu yazıların çoğu programın oluşmasında emeği geçen kişilerin isimleri. Oldukça yavaş süren bir yazı yöntemi seçmişler. Programın yapımında epeyce kişi çalışmış; bu yüzden siz de benim gibi kerizlik edip tüm yazıları okumaya çalışmayın, hem çok çok uzun sürüyor hem de başka birşey yazmıyor, inanın. Ama yine de bir süre karıncaların koşturmasını seyretmek hoş.

ile başlıyor. **"COLIN LOSES HIS QUAVERS"** (Colin Quaverlerini kaybediyor) adını taşıyan bu demoda ise, sanırım yurtdışında ünlü bir çerez markası olan, **"QUA**VERS"in tipi olan COLIN adlı bir köpek kullanılmış. Çerezlerini lüpleten (!) Colin bir kaza sonucu yedek çerez kutularını bir ağaç kovuğuna düşürüyor ve dostu olan sevimli karıncadan yardım istiyor. Bizim kahramanımız, işte bu karınca. Vee, odalar dolusu serüven böylece başlıyor.

Oyunun ana ekranında ise birkaç işlev bir arada. Ust kısımda karıncalar, blokları taşıyıp iplere tırmanarak yazılar yazıyorlar.

Orta kısımda iki bölüm var. Solda, üstte oynanacak olan level'ın kodu var. Sol altta ise, oyunun ses durumunu belirten üç ayrı yazı çıkabiliyor; QUIET, ses yok; MUSIC, müzik ve efektler, SOUND ise sadece efektler anlamında.

Sağ kısımda level kodunun yazıldığı sayılar ve onların altında oyunun ses durumunu ayarlayan ikonlar yer alıyor.

Ana ekranın alt kısmında ise QUAVERS yazısının üstünde topladığınız çerez poşetleri gösteriliyor.

Ana ekrandaki tüm ayarlar joystick ile yapılıyor, ancak karınca sayısının artması

e birlikte yavaşlayan joystick hareketleri sinir bozucu. Bu nokta, programcının en büyük hatası olmuş.

Programda çok kişi çalışmış demiştim. Aklıma gelmişken yazayım, bu çok kişi tam olarak 14 kişi. Evet, yanlış okumadınız, tam ONDÖRT kişi. Konuyu bulan bir, programı yazan üç, grafikleri çizen iki, müzik ve efektleri yapan üç ve bulmacaları hazırlayan beş kişi. Programın bu kadar kişi ile başarısız olması, sanırım pek mümkün değil.

Gelelim oyunumuza; oyunda amaç, ilk demoda gösterildiği gibi domino taşları devirir gibi tüm blokları devirmek. Ancak bloklara getirilen çeşitlemeler ile oyunun çeşnisi sağlanmış. Toplam olarak dokuz farklı blok var. Ancak blokları açıklamadan önce oyunun genel kontrolü hakkında bilgi vereyim. Herşeyden önce fazla yüksekten düşerseniz, normal olarak ölürsünüz. Ama diğer düşmeler ise değerli zamanın kaybolmasına sebep olur. Joystick ile sağa sola yürüyüp merdivenleri çıkabiliriz. Herhangi bir bloğun (biri hariç) önünde ateşe basınca o bloğu alıp uygun olan başka bir yere koyabiliriz. Bir bloğun önünde iken joystick'!' yukarı itersek bloğu itmek için hazır duruma geçeriz. Bu durumda kolu sola yada sağa çekip ateşe basınca itme işlemi başlar. Oyunun en zor yanı, sadece bir kez itme hakkına sahip olmamız. Yani tüm blokları bir itişte yıkmamız gerekiyor. Bu kadarı yetmezmiş gibi en son yıkılması gereken blok belirlenmiş. Tüm blokları yıktığınız halde en son o yıkılmazsa sil baştan başlamamız gerekiyor.

Gelelim bloklarımıza:

1- SON BLOK: Üç adet çizgi ile belirlenmiş olan bloktur.

2- PATLAYAN BLOK: Dikine olarak iki renge ayrılmış olan bloklardır. Patladıklarında üzerinde durdukları zemini yokederler. Patlatmak için üzerlerine bir blok yıkın ya da bu blokları yıkın.

3- DURDURUCU BLOK: Tamamen kırmızı renkte olan bloklardır. Asla devrilmezler, ama bazı bloklar buna çarpınca yansırlar.

4- HAREKETLİ BLOKLAR: Ortada yatay kalın bir bant taşıyan bloklardır. Bu bloklar daha önce devrilmiş bir blokla karşılaşmadıkları takdirde hiç durmazlar. Pek çok bloğun birden yıkılması ya da uzaktaki blokların yıkılması gibi iki önemli işe yararlarken, bu özellikleri bazen sorun çıkarır.

5- AYRILAN BLOK: Bu blokların yarısı sarı yarısı kırmızı renklidir. Üzerlerine bir blok düşünce ikiye ayrılırlar. Ancak bu bloğu devirmek için yapılacak denemeler sonuçsuzdur. İtemezsiniz, yıkılması gereken yerlerde ikiye ayrıldıkları için onları yıkan bloğu parçalarlar. Bu arada uyarı bu bloklardan başka herhangi bir bloğun üzerine düşecek blok, alttakinin kırılmasına yol açar.

6- BEKLEYİCİ BLOK: Çarpraz olarak iki renge ayrılmış bloklardır. Kendilerine çarpan blokları yansıtırlar ve bir süre sonra devrilirler. Zaman kaybı gibi görünse de, bir yöndeki hareketin yavaşlatılması için ideal bir yöntem.

7- UÇAN BLOK: Dikine ince bir çizgi ile belirtilmiş bloklardır. Yıkılması gerektiği halde yıkılmayıp uçar ve tavana rastlayınca devrilirler. Yıkılma hareketinin üst katlara taşınmasında kullanılır.

8- ÖRTÜCÜ BLOK: Yatayda ince bir çizgi ile belirtilmişlerdir. Devrildikleri yönde bir boşluk varsa, bu boşluğu zemin haline çevirerek köprü görevi yapacaktır.

9- YOK BLOK: HOOK filmindeki gibi bir isim oldu, ama gerçekten devrildikleri anda yok olurlar. Bu bloklar ise yatay iki çizgi ile belirtilmişlerdir.

Artık bütün blokları biliyorsunuz. Oyun aynen Lemmings'de olduğu gibi kendini tanıta tanıta gideceği için bu blokları öğrenmeniz zaten zor olmayacak ve aynen Lemmings gibi sona doğru epey epey zorlanacaksınız. Şimdi level'ları geçmeye başlayalım. Ama önce bir level hangi durumlarda bitirilmiş sayılmaz, onları görelim:

a) En son devrilen blok son blok değil ise. Yani son blok devrildiğinde devrilecek olan yada hareket eden bloklar varsa.

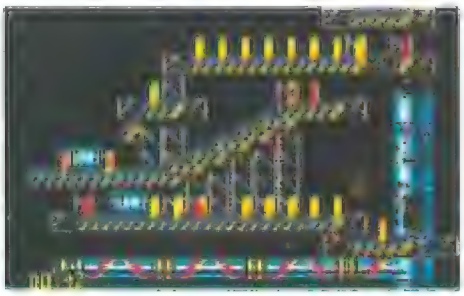
b) Son blok devrildiğinde, taşımakta olduğunuz bir blok varsa.

c) Kırılmış olan blok ya da bloklar varsa.

d) Zaman sınırı aşılmış ise.

Bu sonuncu şart için çözüm var, ama diğer üçü için hiç birşey diyemem.

Level'ı geçtik diyelim, o zaman bir COIN (jeton) kazanmış oluyoruz. Her başarılı geçilen level, bir jeton kazandırıyor, tabii geçilen her level ile bir sonraki level'ın kodunu gösteren kısa bir aradan sonra. Tabii ki, tahmin ettiğiniz gibi bu oyunda puan yok. Her neyse, kazandığımız bu jetonlar bize epey yaralı oluyor. Level'ı başaramadığımızda ortaya çıkan pencerede iki seçenek olur: QUIT ve REPLAY PUZZLE. QUIT ile yeni bir kod girebileceğimiz ana ekran geçeriz. REPLAY PUZZLE ise aynı level'ı yeniden oynamamızı sağlar. Eğer daha önceden kazanılmış jeton var ise, bu pencerede üçüncü bir seçenek çıkar: USE TOKEN. Bu seçenek elimizde olan jeton karşılığında bize yardımcı olur. Eğer level'ı sağlıklı olarak ama daha uzun bir sürede geçmişsek, bu zaman sorununu yok eder ve level'ı geçmiş sayılırız. Eğer level'ı beceremeyişsek ve blokları tekrar doğru yerlerine taşımaya üşeniyorsak, bu seçenekle blokları itişten önce ayarladığımız yerlerinde kalmalarını sağlar.



Böylelikle, canımızı dişimize takarak, tırnakları kemirerek ya da saçları yolarak level'ları geçtikçe, zaman zaman bazı çerez poşetlerini bulacağız. Bu poşetleri arkadaşımız COLİN'e ulaştırılması farklı kısa animasyonlarla anlatılmış. Komikler, seyredin.

Tam olarak kaç level olduğunu bilmek isterseniz bile ben yazmayacağım, moraliniz bozulmasın. Önce şunu yazayım ki, arka plan grafiklerinin ve müziklerin arada bir değişmesi iyi olmuş. İnsanın sıkılması engelleniyor. Ama müzikler nedense (!) bana Lemmings'i hatırlattı, özellikle ilk müzik epeyce benziyor.

Grafikler genel olarak yeterli. Ancak daha iyi olabilirdi. Özellikle başlangıç demosundaki grafikler çok çok çok çok daha iyi çizilebilirdi. Tamam hareketler güzel, ama renkler çok kötü seçilmiş. Herşeye gri bir perdenin ardından bakıyormuşçasına bir izlenim varken beyaz rengin en parlak tonda yapılması, bence büyük bir aptallık olmuş. Ama oyun içi hareketler hoş. Hele bazılarını sizin de çok seveceğinize eminim.

Genel olarak oldukça iyi bir oyun. Hele OCEAN için düşündüğümüzde mükemmel. Orijinalitesinin ne kadar olduğu tartışılır. Defalarca okuduğunuz gibi, LEMMINGS oyunu yapanların saplantısı olmuş. Yine de bir Lemming iseniz ve canınız sıkılıyorsa tavsiye ederim. Beğeneceksiniz.

Şimdi, sizi çok seven ben, oyunun takıldığınız bölümden sonrasını görüp, benim neler çektiğimi anlayabilmeniz için level kodlarını vereceğim. Ama tamamını değil. Heh heh, öyle hazıra konmak yok.

Bu arada Amiga Salatasına yazan arkadaşlar da oyunun kodlarını vermişler. Ama sanırım benimkilerden biraz farklı. Artık elinizdeki versiyonda denemek size kalmış.

01-00512	02-01536	03-01024	04-03072	05-03584
06-02560	07-02048	08-06144	09-06656	10-07680
11-07168	12-05120	13-05632	14-04608	15-04096
16-12288	17-12800	18-13824	19-13312	20-15360
21-15872	22-14848	23-14336	24-10240	25-10752
26-11776	27-11264	28-09728	29-09728	30-08704
31-08192	32-24576	33-25088	34-26112	35-25600
36-27648	37-28168	38-27136	39-26624	40-30720
41-31232	42-32256	43-31744	44-29712	45-30224
46-29200	47-28688	48-20496	49-21008	50-22032
51-21520	52-23568	53-24080	54-23056	55-22544
56-18480	57-18992	58-20016	59-19504	60-17456
61-17968	62-16944	63-16432	64-16433	65-16945
66-17969	67-17457	68-19505	69-20017	70-18993
71-18481	72-22577	73-23089	74-24113	75-23601
76-21553	77-22065	78-21041	79-20529	80-28721
81-29233	82-30257	83-29745	84-31793	85-32305
86-31281	87-30769	88-27541	89-27541	90-28309

Eveeet, benim size vereceğim kodlar bu kadar. Kalan birkaç level'ın kodunu da siz bulun. Fazla değil PARMAKLARINIZ bile daha çok sayıdalar. Bu arada bunu da belirtmiş olayım.

Belirli bir tarz içine sokamayacağımız bu oyunu alın. Görünce ilk tepkiniz beğenmeme olabilir, ancak oldukça zaman geçirebileceksiniz başında. Yeniden görüşelim, hoşçakalın.

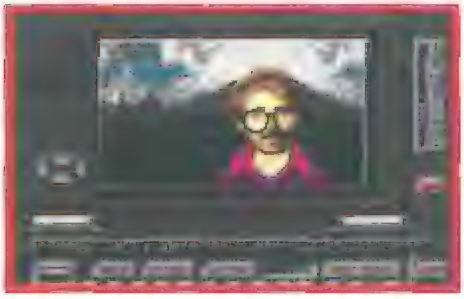
OCEAN /1 MByte

GRAFİK	% 70
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 80

MEGA Traveller 2

SÜHA BAYRAKTAR

Dünyanın kurulmasının üzerine yüzyıllar geçmişti. Galaksideki diğer gezegenlerde hayat, artık Dünya'daki gibi olağan idi. Robotlar tüm işleri yapıyorlar, insanlar ise sadece fikir üretiyorlar; yani yapılan işlerin sadece düşünce kısımlarını gerçekleştiriyorlardı. Ancak bir süre sonra bu hayat artık monotonlaşmaya başladı. İnsanoğlu değişik emeller peşine düştü: Başka gezegenler keşfetmek yeni dünyalarla tanışmak. Ve sonunda silah denen şimdiye kadar sadece korunmak amacıyla kullanılmış olan bu korkunç güç ortaya çıktı. Ancak bu silah ne bir tabanca, ne de bir tüfekti. Bu nükleer silahtı ve bir kerede bir gezegenin üzerindeki hayatı bitirebilecek güçteydi. Gün geçtikçe silahın dozu arttı ve sonunda bu silah korkunç bir canavar haline geldi. İnsanoğlu bu silahı kullanarak yeni yerleri ele geçiriyor ve gitgide galaksideki yaşamı tüketiyordu. Tüm çabalar, yapılan tüm uzay araştırmaları, gezegenleri üzerlerinde yaşanacak hale getirmek için harcanan onca emek ve para boşa gitmişti.



RHTLANOR gezegeni de bu savaştan nasibini alanlar arasındaydı. Kahramanlarımız, bir uzay seyahatinde geldikleri bu gezegende rehberleri ile bir mağaraya girdiler. Mağaranın içindeki yapı sistemi onlara çok ilginç gelmişti. Daha yakından incelemek istediler. Aman tanrım, yapı sistemi sanki.bir görünmeyen güç tarafından harekete geçmişti. Mağara sallanmaya başladı ve gezi gurubu kendini zor dışarıya attı. Ancak mağara tüm gizemiyle orada kalmıştı. Galaksinin maceracılık ruhu damarlarına işlemiş bu 5 korkusuz adamının gezegeni araştırmasını kimse engelleyemezdi. Gezengenlerinden yapılan tüm uyarılara rağman harekete geçtiler. Mağaradan ayrılırken, mağarayı iki canlının terk etmesi ise onları iyice bu serüvenin içine itmişti. Ve gezegende bulunan eski şehirden araştırmaya başladılar. Ancak bu macera ne kadar sürecekti? İşte bu soru her zaman akıllara takılı kaldı.

Oyuna, konusunu anlatan bir demoyla başlıyoruz. Demodan sonra, kısa bir yüklemeden sonra oyuna geçiyoruz. İlk karşımıza çıkan seçenek ekranında şunlar var

START NEW GAME: Daha önce oynanmış oyunlardan bağımsız, yeni bir ovuna başlama.

CONTINUE OLD GAME: Daha önce oynanıp kaydedilmiş bir oyunu yükleyip, o oyuna devam etme.

GET STARTED QUICK: Grubumuza alacağımız beş adamın seçimini bilgisayara bırakıp, hızla oyuna girmek için kullanılacak seçenek.

RETURN TO DOS: Oyunu oynamaktan vazgeçtiyseniz, bu seçenekle oyuna girmeden Dos'a dönebilirsiniz.

START NEW GAME seçeneği ile, karşınıza yeni bir ekran çıkar. Buradaki seçenekler ve özellikleri ise şunlar:

USE MY PARTY DISK: Oyunun kendi içinde olan ve sizin hazırlamayacağınız bir grup diskiyle oynamak istiyorsanız, bu seçeneği seçin,

CREATE PARTY DISK: Sizin yapacağınız ve yaratacağınız karakter diski ile oynamak için bu seçeneği seçin.

USE DEFAULT CHARACTERS: O anda oyunun içinde olan karakteri kullanarak bir grup kurmak istiyorsanız, bu seçeneği seçin.

USE MY PARTY DISK ile, karşınıza diğer bir ekran daha çıkıyor. Bu ekrandaki seçenekler ise şunlar:

CREATE NEW CHARACTER: Daha öncekilerden tamamen farklı, herşeyini sizin belirleyeceğiniz bir karakter yaratarak bunu partiye eklemek için kullanılan seçenektir. Burada, yaratacağınız karakterin taşıyacağı silahtan yaptığı işe kadar, her türlü özelliğini belirleyebilirsiniz. Burada çok fazla seçenek olduğu için, bunları size bırakıyorum. Ancak belirleme aşamasında oyunu ilk defa oynuyorsanız, zaten bu seçeneği kullanmanızı tavsiye etmiyorum; oyunun içindeki karakterleri seçerek oyunu rahatça oynayabilirsiniz.

SAVE CHARACTER POOL: Yarattığınız karakteri kaydetmek için bu seçeneği kullanacaksınız.

OPTİONS: Oyunun oynanmasında oyun ile alakası olmayan, ancak oyunun birkaç özelliğini değiştirebileceğiniz seçenekler karşınıza çıkar.

DELETE CHARACTER FROM POOL: Yarattığınız karakterlerin içinden herhangi birini silmek istiyorsanız, bu seçeneği kullanarak mevcut karakterler içinden istediğinizi silin.

VIEW CHARACTER: Seçeceğiniz bir karakterin özelliklerini bu seçenek sayesinde görebilirsiniz.

PRINT CHARACTER: Eğer bir karakteri daha iyi incelemek istiyorsanız ve evinizde yazıcınız varsa, bu seçeneği kullanarak karakterin özelliklerini yazıcıdan çıkartabilirsiniz.

ADD TO PARTY: Bir karakter yarattınız ve özelliklerinin sizin parti için uygun olduğunu düşünüyorsunuz. O zaman bu seçeneği kulllanarak karakteri grubunuza ya da partinize ekleyin.

Gerekli tüm seçimleri yaptıktan sonra, eğer 5 adam seçtiyseniz, oyuna başlaya-

caksınız. Buradan sonra oyun, size uzun bir demo gösterecektir. Demodan sonra nihayet oyuna giriyoruz.

İlk ekran çıktığında biraz şaşırabilirsiniz. Ama oyun FANTASY ROLE PLAYING yani FRP tarzı olduğu için grafikler bu şekilde. Şimdi de size oyunun oynanışı hakkında bilgi vereceğim. Ekranda hareket etmek için, mouse ile gitmek istediğiniz yerin üzerine gelin ve klikleyin. Yalnız hareket ederken sadece kısa mesafeler arasında hareket edebilirsiniz. Zaten klikledığiniz mesafe yeterince uzun değilse, adamlarınız hareket etmeyecektir. Oyuna ilk başladığınızda, gezegende bir şehirde bulunuyorsunuz.- Ekranımızın sağında oyunu oynayabileceğimiz seçenekler bulunmaktadır. Bunları tek tek açıklarsak:

SOL ÜST: Oyunun kaydedilmesi ile seçenekler bulunmaktadır. Buradan oyunu kaydedebilir, yeniden yükleyebilir, oyundan çıkabilir ya da ses ile ilgili değişiklikleri yapabilirsiniz.

SAĞ ÜST: Herhangi bir yerin görüntüsünü yakınlaştırabilir ya da uzaklaştırabilirsiniz. Araştırmak istediğiniz bir yerin görüntüsünü daha yakından görmek istiyorsanız, bu seçeneği kullanmak zorundasınız.

ORTA: Buradaki seçenekler, savaş yani kavga sahneleri ile ilgili seçenekler. Herhangi bir yere ateş etmek istiyorsanız, buradan **TARGET** ile hedef belirleyebilir; savaş ile ilgili saldırı, geri çekilme gibi stratejileri uygulayabilirsiniz.

SOL ALT: Eşya alma, kullanma, inceleme, herhangi bir eşyayı araştırma ile ilgili seçenekleri burada bulabilirsiniz. Burada, sadece sizin elinizde olan ya da almak istediğiniz bir eşya ile ilgili işlem yapabilirsiniz.

SAĞ ALT: Grupta bulunan herhangi bir adamınızı iyileştirmek ya da o anda bulunan lideri değiştirmek istiyorsanız, kullanacağınız seçenekler buradadır. Ayrıca herhangi birine bir şey vermek (rüşvet gibi) ya da herhangi bir eşya satın almak istiyorsanız yine bu seçenekleri kullanmalısınız.

Ekranın üstünde bulunan karakterlerin üzerine gelip mouse ile kliklerseniz, o zaman karşınıza karakterin özellikleri çıkar. Burada, silah kullanmayan bir karaktere silah verebilir; kullandığı silahı elinden alabilirsiniz.

Karakterlerin sahip olduğu özellikler ise şunlar:

STRENGTH: Karakterin, daha çok bilek gücü dediğimiz özelliğidir. Bu özellik daha çok savaş sahnelerinde ortaya çıkar. Ancak oyundaki tüm hareketler güce dayandığı için, karakter seçerken bu özellik çok önemlidir.

DEXTERITY: Karakterin daha fiziksel özellikleri ile ilgili bir seçenektir. Ayrıntı gerektiren zor işlerde genellikle bu özellik Ön plana çıkar.

ENDURANCE: Karakterin dayanıklılığına bağlı özelliği. Herhangi bir iş gerçekleşereği zaman, bu işi gerçekleştirme süresini bu özellik etkiler. Eğer karakterin bu özelliği fazla ise, daha kısa sürede daha zor işleri yapabilir. Bu özellik ayrıca karakterin oxygen olmayan bir gezegende, oxygen kullanımımda etkiler.

INTELLIGENCE: Karakterin daha çok zeka seviyesi ile ilgilidir. Zeka gerektiren görevlerde ya da. durumlarda, bu özellik çok etkilidir. Karakterin, oyunda karşısına çıkan problemleri çözmedeki çabukluğu, zeka düzeyinin yüksekliğini gösterir.

EDUCATION: Karakterin aldığı eğitim düzeyini gösterir. Eğer karakterimiz iyi bir eğitim almışsa, yapacağı işleri daha çabuk ve kolayca yapabilir.

Karakterlerin karşılaşakları değişik durumlar karşısında yapacakları hareket ve davranış miktarı, eğitim düzeyleri ile doğru orantılıdır

SOCIAL STANDING: Bu özellik, sadece insanlar (HUMANS) için geçerlidir ve karakterin halk içindeki yerini ve saygınlığını belirtir. Ancak bu yer, ailesinin durumu ile de yakından ilgilidir.

CHARISMA: Bu özellik, insanlar ve VARGRS dediğimiz insana benzeyen canlı türü ile ilgilidir. Yüksek bir karizma, VARGR'lara kendi toplumları arasında daha saygın bir yer ve diğerlerini daha kolay etkileyebilme özelliği verir. Eğer karizmanız yüksekse, VARGR'lara kendinizi daha kolay kabul ettirip liderlik yapabilirsiniz.

VARGR: Düşünme ve birkaç özellik açısından insanlara çok benzerler. Ancak fiziksel görünüm açısından, boyut ve genel görünüş dışında farklıdırlar. Kuyrukları vardır. Derlerinin rengi çok farklı ve çok renklidir. Yapı olarak insanlara çok benzerler. Etnik bir grupları olduğu için kuracağımız grupta VARGR'ların olması çok önemlidir. Onların olması gereken durumlarda eğer grupta yok iseler başınıza çok büyük işler açılabilir. VARGR'ların karizmalarının sonu yoktur. İstendiği kadar fazla karizmaya sahip olabilirler. Ancak bu, insanlarda sınırlıdır. Yaptıkları işler açısından insanlara çok benzerler, ancak başarılı oldukları işler daha çok fazla zeka .gerektirmeyen ve güç gerektiren işlerdir, insanların yaptığı zeka gerektiren meslekleri de yapabilirler.

Evet, benim size **MEGATRAVELLER 2** hakkında anlatacaklarım bu kadar. Oyun, oynanış açısından çok uzun ve zaman gerektiren bir oyun. Oyunu oynadıkça olayların içine giriyorsunuz ve olaylar daha fazla karışıp zorlaşıyor. Oyun tam bir FRP ve adventure karışımı, ilginç bir oyun. Oyun içindeki grafiklerin o kadar iyi olmaması sizi yanıltabilir. Ancak oyun iyi bir FRP ve iyi bir adventure. Uzayda geçmesi daha önce FRP oynayanları biraz şaşırtabilir. Ama 21. yüzyılda yaşadığımız şu günlerde, artık kendimizi uzay tarzı FRP'lere alıştırsak herhalde iyi olacak. **MEGATRAVELLER 2,** bu ayın alınmaya değer oyunlarından birisi. Eğer FRP seviyorsanız ve daha önce uzay FRP'si oynamadıysanız, alacağınız ilk oyun bu olmalıdır.

EMPIRE - 3 DİSKET /1 MByte

GRAFİK	% 80
SES	% 85
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 85

REDZONE

AYKIN ADEMOĞLU

Çok gerçekçi yapılmış olan bu üç boyutlu yarış simülasyonuna hoş geldiniz. Psgnosis bu oyunu çıkardıktan hemen sonra, oyunun crack versiyonu da boardlara girdi. Bu oyunun ismini boardlarda ilk gördüğümde, gene klasik bir shoot'em up bekliyordum. Ama oyunu açınca yanıldığımı gördüm. Bu oyun sizin ufkunuzu açacak ve harika pistlerde hız rekorları kırmanızı sağlayacak.

Oyunda amaç, Dünya Motorsiklet Şampiyonasında birinci gelmek. Bu amacınızı gerçekleştirmek için, on değişik pistte yarışmanız gerekiyor. Fakat bunlardan altısı diğerlerinden çok zor. Bu oyundaki en usta yarışçılar için bile geçilmesi bir hayli zor.

Oyuna başlamadan evvel kısa ve öz (!) bir demo izliyorsunuz. Sonra da bir ana menü göreceksiniz:

AUTOMATIC GEARBOX: Oyun sırasında da viteslerin bilgisayar tarafından değiştirilmesi sağlanır.

MANUAL GEARBOX: Eğer yarışta ustalaşmışsanız ve biraz da heyecan arıyorsanız, bu mod ile vitesleri yarış sırasında kendiniz değiştirsiniz.

PRACTICE A TRACK: Seçebileceğiniz on pistten biri üzerinde denemeler yapabilir ve kelimenin tam anlamıyla uçmayı öğrenebilirsiniz.

RACE ONE TRACK: Bu seçenek, size herhangi bir pistte yarış yapmanızı sağlar. Bu pistte yapacağınız derece yani zaman ne kadar kısa olursa, yarışa o kadar iyi bir yerden başlarsınız. Böylece diğer motorların önünde başlama şansınız doğar.

FULL RACE SEASON: Belirli bir sıralamadan geçerek on pistte yarış yapabilirsiniz. Her turda büyük miktarda puan kazanmaya çalışın.

NUMBER OF THE LAPS: Bu seçenekte, yolun etrafında gideceğiniz tur sayısı verilir. Bu en az üç, en çok otuz tur olabilir.

EXIT: Oyundan çıkmak için bu modu kullanın.

OPTIONS: Bu mod sizi seçenekler menüsüne götürür.

THE OPTIONS SCREEN (SEÇENEKLER MENUSU)

OBJECT DETAIL HIGH: Objenin detaylarını daha belirginleştirir.

ADDITIONAL SCENERY: Eğer bu moda girerseniz (bir daha çıkamazsınız, hheee) pist çevresine ağaçlar koyabilirsiniz (Böylece egzozunuzun zehirli dumanları bir nebzede olsa hafifler).

TRACK DEPTH HIGH: Görebileceğiz uzaklık mesafesini yakınlaştırır (böylece uzak gözlüğünüzü takmadan da bu oyunu oynayabilirsiniz).

TRACK SIDE SURFACE: Yolun kenarlarına yeşillikler ekleyebilirsiniz.

BIKE DETAIL HIGH: Yarışabileceğiniz tüm motorları büyük detaylar içinde görebilme imkanına sahipsiniz.

RIDERS VISIBLE: Bu seçenek size diğer sürücüleri (ezeli rakiplerinizi) görmenizi sağlar.

SPECTATORS: Kalabalığın çılgın bağırışlarını içinizde hissetmek istiyor musunuz? Eğer cevabınız evet ise, o zaman bu modu kullanın (cevabınız hayırsa, bu modu kullanmasanız da olur).

SKY DETAIL: Gökyüzüne bulut eklemek için kullanabileceğiniz seçenek.

BACK DROPS: Backgrounda (arka plana) tepe eklemek bu seçenekle şimdi daha kolay.

PHANTOM BIKES: Kaza geçirmiş ve şiddetli hasar görmüş olan motorları değiştirir (değiştir!).

CONTROL REALISM: Kaymayı sağlar (on/off).

OIL PATCHIES: Bu modu seçerseniz, yollara benzin dökülür. Böylece yarış bir nebze zorlaşmış olur. Motorun kaymamasına dikkat edin.

ACTION REPLAY: Yaptığınız kazaları ağır çekimde görebilmeniz, bu modu seçip seçmemenize bağlı.

TRACK SIDE HILLS: Arka mekana tepe ekler (ON/OFF).

SOUND EFFECTS: Ses efektlerini açıp kapamanıza yarayan seçenek (ON/OFF).

MOUSE: Oyun sırasında motoru mouse yardımıyla kontrol etmenizi sağlar.

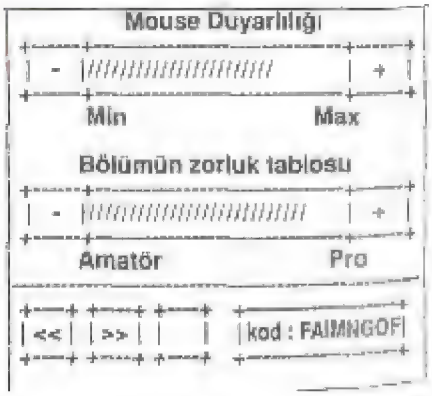
JOYSTICK: Oyunu joystick ile oynamak istiyorsanız, bu modu seçmeniz şiddetle tavsiye edilir.

KEYBOARD: Motoru klavyeden kontrol etmek isteyenler, bu modu kullansın.

MOTOR BIKE ICON: Ana menüye dönmenizi sağlar.

START: Oyuna başlamak için bu seçeneği kullanın.

MOUSE'un DUYARLILIK VE BÖLÜM ZORLUK TABLOSU



Bu tabloda herhangi birini seçerek oyunun akışını değiştirebilirsiniz. Aynı zamanda her yarış başında bunu ayarlamanıza gerek yok. Oyun kendi kendine UPDATE eder.

Yarışçılar, yarış esnasında belirli bir sıraya göre dizilirler. Eğer qualify yarışında başarılı olursanız, bu sıralamalarda öne geçersiniz.

KONTROL MENÜSÜ

Keyboard kontrolü:
F5: Motoru dıştan gösterir.
F6: Harita.
F7: Kontrol cursor.
F8: Yolun dışına çıkarsanız bu tuşa basarak merkeze dönebilirsiniz. Ama bu size beş ceza puanına patlar.
F9: NTSC/PAL ayarı yapar
F10: Yarıştaki pozisyonunuzu gösterir.
DEL: Oyunu pause eder
C: Oyun sırasında Mouse/ Joystick/ Keyboard seçimi yapmanıza sağlar.

GÖRÜNÜŞÜ KONTROL EDEN TUŞLAR

F1: ileri
F2: Geri
F3: Sol
F4: Sağ
SPACE: Aynalar
< : Motoru sola iter
> : Motoru sağa iter

MOTORSİKLET **KONTROLLERİ**

I. Mouse **kontrolü:** Sol Tuş fren, sağ tuş hız

II. Joystick kontrolü: Virajları rahat dönmek için sola çekin ve daha sonra sert bir sağ yapın (dikkat edin joystick elinizde

kalmasın, malum fiyatlar aldı başını gidiyor). Fire, size hız kazandırır. Aynı zamanda joystick'i aşağıya çekerek fren yapabilirsiniz. Eğer vitesi kendiniz kontrol edecek modu seçtiyseniz; düğmeye basılı halde joystick'i ileri iterek vitesi arttırabilir, gene ateşe basılı halde joystick'i aşağıya çekerek vitesi azaltabilirsiniz.

III. Keyboard kontrolü:

S: sol	**A:** fren
D: sağ	K: vitesi arttırır
L: hız	M: vitesi azaltır

BAKIM YERLERİ

Bakım yerlerinin tam önünde durmak istiyorsanız şu taktiği uygulayın: Bakım yerlerine gelene kadar son hızla gidin, fam bakım yerinin önüne geldiğinizde, fren yaparak patinaj çekin. Bu size oldukça zaman kazandırır. Çünkü böyle yapınca size hızlı servis yapılacaktır.

SKOR TABLOSU

Yarışta elde ettiğiniz sıraya göre şu puanları alacaksınız:

1. => 6 puan
2. => 5 puan
3. => 4 puan
4. => 3 puan
5. => 2 puan
6. => 1 puan
7. => O puan!

Pistlerde araba veya motorla hız yapmayı seven, hızlı yaşayan herkes bu oyunu almalı. Psgnosis gene mükemmeli yaptı. Lemmings, Agony, Beast gibi mükemmel oyunun yaratıcıları şimdi de yarış pistlerinde. Şimdi bize Psgnosis'in çıkarmayı planladığı ve hatta reklamlarını bile yaptığı oyunları beklemeye geliyor.

Red Zone, iki diskete ve vereceğiniz oyun parasına değer. Bu oyunu alın.

PSYGNOSIS
2 DİSKET /1 MByte

GRAFİK	% 92
SES	%91
OYNANABILIRLİK	% 96
GENEL	% 95

POPOYE II

CEREN SOYDANER

Merhaba arkadaşlar. Eğer çizgi film kahramanlarını tanıyorsanız Temel Reis'i bilmeyeneniz yoktur. Aslen bir ıspanak firmasının reklam için yarattığı bu karakter halk tarafından sevilince, artık bir çizgi film kahramanı olarak tüm dünyaca tanındı.

Temel Reis'i bilenler, Kabasakal'ın onun azılı düşmanı olduğunu ve sevgilisi Safinaz'ı elinden almak istediğini bilirler. Bu oyunda da Kabasakal gene sevgilinizi kaçırmış. Sevgiliniz Safinaz'ı kurtarmak için, önümüzde bizi bekleyen dört zorlu bölüm var.

1.**BÖLÜM:** Bu bölümde bir inşaattasınız ve Safinaz inşaatın tepesinde bağlı bir şekilde sizi bekliyor. Tabii oraya ulaşana kadar birçok zorlukla karşılaşacaksınız. Bu arada da tüm hamburgerleri toplamalıyız. Eğer bir tanesini toplamazsak, ilerde bekleyen kayınbiraderiniz size yol vermeyecektir. Böylece tam sevgilinize ulaşmaya ramak kala, bu şişko sizi durduracaktır.

2.**BÖLÜM:** Bir apartmandasınız, sevgiliniz yine en üst katta siz kahraman kurtarıcısını bekliyor. Bu bölümde hemen hemen bütün yollar yürüdükçe yokoluyor. Burada da her bölümde olduğu gibi, gene karşınıza şişko kayınbiraderinizle sizinle dövüşmeye hazır bekleyen tipsiz adamla karşılaşacaksınız.

3.**BÖLÜM:** Artık ormandasınız. Bu sefer kafanıza merdiven yerine muz atıyorlar (Bunları atanı yakalarsam, çok fena yapacağım.). Ayrıca buradaki maymunlar da başınıza bela oluyorlar. Yine sevgili kayınbiraderiniz ve aşkınız tipsiz, sizi burada da yalnız bırakmıyorlar. Her bölümde karşınıza çıkan çocuğunuza dokunduğunuzda, boş boş yürümeyi bırakacak ve size puan verecek. Uyuyan panterlerden korkmanıza hiç gerek yok, çünkü o kadar uyuşuklar ki, sizi haklamak için uyanmaya tenezzül etmezler.

4.**BÖLÜM:** Nihayet oyunun sonuna geldik. Burada bir gemideyiz ve bu kez kafamıza korsan kılıçları atılıyor. Sevgili kayın biraderiniz ve tipsiz adam yine yanınızda. Burada geminin direğine tırmanıyoruz ve sevgili Safinaz'a Kabasakal'ı haklayarak kavuşuyoruz.

Oyunun sonunda Temel Reis, karısına ulaşmanın verdiği mutlulukla karşınıza çıkıp 'Sona gelecek kadar güçlüyüm, ben Temel Reis, aşkı kurtaran adam' diyecek ve oyun bitecektir.

Oyun süresince karşınıza birçok zorluk çıkacak. Bunların bazıları her bölümün başında kafanıza düşenler, sizi canlı canlı kızartmaya çalışan alev makinaları, ayağınızı yakan ve yürüyen küçük alevler, nedendir bilinmez durduk yerde patlayan bombalar ve bunun gibi bir sürü sizi engelleye çalışan diğer zımbırtılar Ancak herşey size karşı değil. Mesela ıspanak sizi kısa bir süre de olsa dış etkenlerden korur.

Bunlardan başka ekranın alt kısmında soldan sağa haklarınız, puanınız, bunun altında bölümü bitirmek için kalan zamanınız, bomba ve onun yanında da gücünüzü gösteren ekran bulunmakta. Haklarınız üç kalp şeklinde gösterilmiş. Her bir kalp, üç hak demek. Haklarınıza dikkat edin, çünkü oyunu bitirmek için sadece bu kadar şansınız var. Puanınız ise hamburgerleri topladıkça, çocuğa dokundukça ve ıspanak yedikçe artıyor. Bunun altındaki zaman bitince bir hakkınız yanıyor ve oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Bunun sağındaki büyük bomba ise bir bombanın yanmaya başladığını gösterir. Yanan bombanın nerede olduğunu alttaki ok sayesinde bulabilirsiniz. Bombayı etkisiz hale getirmek için üzerine gelmeniz yeterli. Eğer bomba patlarsa bir hak kaybedersiniz ye merdivendeyseniz dibe doğru yolculuğa başlarsınız. Gücünüzü gösteren ekran, sadece tipsiz adamla Kabasakal'ı döverken yarar. Bunlardan biriyle karşılaştığınızda, biraz bekleyin ve gelen ıspanağı yiyip sc-n-

TANITIM

ra dövüşün. Gücünüzün azaldığını, bu ekrandan kolunuzun açılmasıyla anlayabilirsiniz. O zaman geri çekilin ve yeni ıspanağın gelmesini bekleyin. Onları yenmeniz için üç tane ıspanak yemeniz yeterli.

Oyunun, size zevkli dakikalar yaşatacağından eminim. Hiç olmazsa şu aralar hiç çizgi filmi gösterilmeyen Temel Reis'le iyi vakit geçireceksiniz. Nostaljik takılmak isteyenlere de tavsiye edilebilir tabii. Grafikler ve oynanabilirlik gerçekten iyi. ama ben yine de biraz eski olmasına rağmen RAINBOW ISLANDS ve RODLAND'ı tercih ederim. Ama yine de kaçırılmaması gereken bir oyun. Bu arada size kolaylık olsun diye oyunun kodlarını da söyleyim: **SUBUR-**

BAN, SOOTY, DUCKULA . Gelecek ay yine beraber olmak üzere hoşçakalın

ALTERNATIVE SOFTWARE

1 DİSKET/512 Kbyte

GRAFİK	% 80
SES	%70
OYNANABILIRLIK	% 70
GENEL	% 80

013 (Süleyman COŞKUN)

014 (Süleyman COŞKUN)

015 (Süleyman COŞKUN)

016 (Savaş KILIÇ)

017 (Tamer SERDAR)

018 (Tamer SERDAR)

019 (Celalettin DİZDAŞ)

020 (Erhan TOSUN)

021 (Erhan TOSUN)

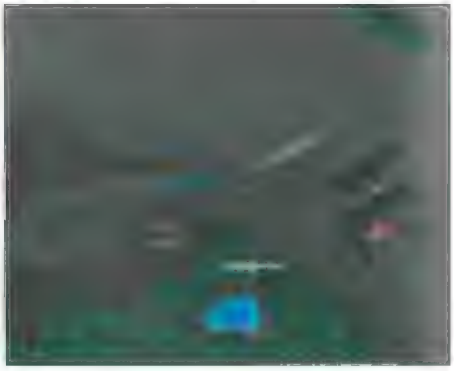
022 (Yaşar YILMAZ)

023 (Tugay ADANIR)

024 (Murat SEZER)

025 (Tugay ADANIR)

026 (Murat SEZER)



027 (Taner ALADAĞ)

028 (Bekir KAYA)

029 (Tuvan ÇİMENOĞLU)

030 (Serdar IRMAK)

Vikings

SÜHA BAYRAKTAR

İngiltere, tarihte büyük savaşlara ve uygarlıklara eşik olmuş bir devlettir. Daha ilk çağlarda, VIKING'lerden tutun da Avrupalıların gözü hep bu ülke topraklarında olmuştur. 11. asırda İNGİLTERE topraklarında kurulmuş büyük bir imparatorluk ya da krallık yoktu. Ülkedeki derebeyleri ve diğer topraklardan gelen koloniciler, buralarda egemenlik kurmak amacındaydılar. VIKING'lerin de adaya gelmeleri ve adada uygarlık kurmaya çalışmaları, adanın değerini her geçen gün arttırdı. Böylelikle adadaki irili ufaklı prenslikler, derebeylikler arasında savaşlar başladı. Tabii bu savaşlar, halen günümüzde sembolik olarak süren İNGİLTERE İmparatorluğu'na kadar sürdü ve kitaplara, filmlere ve bizim oyunumuz **VIKINGS** diğer adıyla daha önce ilkini oynadığımız **KINGDOMS OF ENGLAND** H'ye konu oldu.

Oyunda amacımız, *İngiltere ve çevresindeki adaları ele geçirip İngiliz kraliyeti başlatmak.* Ancak bu, oynayacağınız oyuna ve zorluğuna göre değişen zorluklara ayrılmış. Oyun yüklendiğinde, karşımıza altı liderin adının ve başlarında olduklar ülkelerin adları olan bir menü çıkacak. Bu menülerde en üstte liderin adı, onun altında liderin soyunun nereden geldiğini belirten, daha doğrusu kuracağı krallığın adını belirten ikonlar var. Bu isimleri, mouse ile üzerlerine gelip klikleyerek istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Onların hemen altında sol tarafta, sahip olduğunuz adamların sayısını gösteren seçenek; onun sağında ise, oyuncunun nasıl oynayacağını gösteren ikon var. Burada **HUMAN,** oyuncunun bir insan tarafından, **COMPUTER** bilgisayar tarafından yönetileceğini; OFF ise, o liderin oyuna katılmayacağını gösterir. Bu seçeneği de istediğiniz gibi ayarlayabilir ve istediğiniz lideri oyuna katıp, istediğinizi katmayabilirsiniz. Tabii oyunun en zevkli yanı, oyunu bir arkadaşınızla oynayabilmeniz. Böyle bir tarz seçerseniz, o zaman Risk oyunundaki zevki alabilirsiniz. Eğer daha Risk oynamadıysanız, o zaman ilk önce bilgisayara karşı oynayıp kendinizi kanıtlayın. Daha sonra RISK'ı iyi bilen arkadaşlarınıza kafa tutabilirsiniz.

Bu ekranın en altında solda, oyunun zorluk derecesini belirlediğimiz bir seçenek var. İlk aşamada **EASY** seçeneğini seçmeniz daha uygun. Ancak iyi olduğunuza inandığınız zaman, diğer zorluk derecelerini seçebilirsiniz. Burada uygun seçimleri yaptıktan sonra, altta sağda bulunan CONTINUE seçeneği ile oyuna giriyorsunuz.

Oyun ilk başladığında, karşımıza şifre soran bir yazı çıkar. Eğer oyununuz kırık versiyon ise, herhangi bir yazı yazarak geçebilirsiniz. Daha sonra bilgisayar, size merkez kale seçimi için soru soracaktır. **SELECT** ile kalenin yerini istediğiniz yerde seçebilirsiniz. Mouse'un sağ tuşuna basıp mouse'u gezdirirseniz, ekranda göremediğiniz toprakları da seçebilirsiniz. **RANDOMIZE** yaparsanız, bilgisayar sizin yerinize kalenin yerini seçecektir. Tabii burada seçimi sizin yapmanız ve dağlara yakın bir yer seçmeniz, dağlardan maden çıkması bakımından daha uygundur. Ancak kuracağınız yerin düzlük yerlere de sahip olmasına dikkat etmelisiniz. Buraları daha kolay geliştirebilir ve bu tür topraklarda daha hızlı hareket edebilirsiniz. Toprak seçimini yaptıktan sonra, ekranın altında bir seçenek çıkar. Bu seçenek ve özellikleri şunlar:

FOOD AND ..HARVEST: Food, yiyecek anlamındadır. Ülkenin insanlarına yiyecek sağlamak zorundasınız. Bunun için ıkı yoı

var- Birincisi, yiyecek satın almak. İlk aşamada bu, sadece acil tedbir olarak düşünülebilir. Ancak yiyecek bulmanın en güvenli ve ucuz yolu, tahıl tarlası satın almaktır. Böylelikle ülke topraklarına sürekli yiyecek sağlayan bir kaynak elde etmiş olursunuz. **HARVEST** ise, hasat anlamındadır. Elinizde olan toraklarda ekilen ürünün size ne kadar verimle sunulduğunu gösterir. Ekranda çıkan **HARVEST AT MAXIMUM** yazısı, o topraklarda haşatın maksimim seviyede olduğunu gösterir. Eğer tahıl tarlanız yoksa, ilk önce tarla almak istediğiniz toprakların üzerine gelip klikleyin. Karşınıza oradaki toprağın durumunu gösteren bir tablo çıkar. Bu tabloda, en altta solda bulunan ikonlardan soldakini seçerseniz, karşınıza ufak bir menü çıkacaktır. Yeterli paranız varsa, sol ok tuşuna basarak istediğiniz kadar tarla satın alabilirsiniz. Her bir tarla 10 altın değerinde. Ancak boşuna alınan bir tarla, size sadece para kaybettirir. Tabii ki bu tarladan yiyecek üretip, bu ürettiğiniz yiyecekleri satarak para kazanmak amacıyla yararlanabilirsiniz. Bu ikonun sağındaki ikon ile, acil durumlarda yiyecek satın alabilirsiniz. Çekilen yiyecek sıkıntısının ilk belirtisi, ölüm oranının artması; sonraki belirti ise, bir türlü artmayan nüfus. Yiyecek ve hasat ile her türlü sorunu halletiktten sonra, **FOOD AND HARVEST** seçeneğinin altında bulunan **CONTINUE** seçeneği ile oyunun diğer bölümüne geçebilirsiniz. Burada karşınıza çıkan seçeneklerden ekranın en üstünde solda bulunan seçenek, askeri işler seçeneğidir. Bu seçeneği kliklediğinizde, ilk aşamada sadece ana kalenizden askeri kuvvet gondererek dış topraklara akınlar yaptırabilirsiniz. Bu seçeneğin alt komutları ise şunlar:

EXCHANGE TROOPS+ITEMS: Gittiğiniz bir toprakta başka bir birlik ile karşılaşmışsanız, bu birlik ile asker ve elinizde bulunan askeri malzemeyi takas edebilirsiniz. Mesela elinizde gerektiğinden fazla **CATAPULTS** denen mancınık varsa, onu diğer orduya vermeniz mantıklıdır

MAKE CAMP & REST: Askerleriniz uzun bir yolculuktan sonra yorulacaklar ve dinlenmek ihtiyacı duyacaklar. Bu seçenekle askerlerinizi dinlendirip onlara kamp yaptırabilir ve tur sonunda eğer o topraklarda savaş olacaksa savaşa hazırlamış olursunuz.

MARCH: Herhangi bir birlik seçtikten sonra, bu seçenek ile orduyu istediğiniz topraklara gönderebilirsiniz. Ekranda çıkan oklarla askerlerin gideceği yeri belirleyebilirsiniz. Ancak gideceğiniz yer ne kadar uzak olursa, birliğin zamanı o kadar kısa olacaktır. Bu nedenle gitmek istediğiniz yere birkaç tur sonunda gidebilirsiniz.

FORCED MARCH: Bu seçenek MARCH seçeneğinin aynısıdır Ancak burada askerler zorunlu olarak gidilen topraklara gönderilirler.

ARMY STATUS: Ülkeniz toprakları içinde bulunan herhangi bir yerdeki askeri durumunuzu, bu seçenekle öğrenebilirsiniz.

Eğer herhangi bir yere asker göndermek istiyorsanız, askerlerin bulunduğu toprağın üzerine gelin ve karşınıza çıkan dikdörtgenin içinden askeri birliği seçin. Daha sonra hangi yöne gitmek istiyorsanız, o yönü klikleyin.

Böylelikle birliğinizi hareket ettirebilir ve ekranda askerlerin hareketini görebilirsiniz.

Askeri işlerin hemen altında bulunan ikon ise, genel işler için kullanılan ikondur. Bu ikon, zaten FOOD AND HARVEST seçeneğinden sonra sürekli aktif olacaktır. Bu seçeneklerde yapabileceğimiz işleri sıralarsak:

Herhangi bir toprak için işlem yapmak için, o toprağı klikleyin. Karşınıza, o toprağın özelliklerini belirten bir menü çıkar. Eğer seçtiğiniz toprağın denize kıyısı varsa, bu menünün en altında solda karşımıza üç tane seçenek çıkar. Bunlardan en soldaki, o toprak üzerine herhangi bir yapı kurulacaksa seçilir. Buradaki seçeneklerin özellikleri şunlar:

IMPROVE: Eğer bu toprakta yerleşim birimi kurmak istiyorsak, ilk olarak IMPROVE ile toprağı temizlememiz gerekir. Bu olay, **CLEAR LAND** olarak geçer. Ancak bu iş için elimizde yeterli malzeme ve para olmalıdır. Toprağı temizlemek için, sadece bir tur yeterlidir. Bundan sonraki aşamalarda, bu toprak üzerinde yine bu seçenek ile karakol kurabiliriz. Karakol kurmak için, altından başka ağaç, taş ve demir gerekecek. Bu iş için ne kadar malzeme gerektiğini, ekrandan öğrenebilirsiniz. Zaten gerekli malzemeniz yoksa, bilgisayar sizi uyarır ve hiçbir işlem yapmaz. Ekranda bulunan **W, WOOD** yani ağaç; **I, IRON** yani demir; **G, GOLD** yani altın; **S, STONE** yani taş anlamına gelir. Bunların yanındaki rakamlar ise, gerekli sayıları gösterir. Bilgisayar size, ayrıca yapılacak gerekli yapının süreceği zamanı **TURNS** ile belirtir. TURNS, tur anlamına gelir ve yanındaki rakam, bu işin kaç tur olduğunu gösterir. Ülkenin değişik yerlerine kaleler kurmak, ülkenin savunması açısından çok önemli. Güçlü bir kalenin ele geçirilmesi gerçekten çok zor.

SEAPORT: Denize kıyısı olan topraklara liman kurmak, gerçekten çok önemli. İngiltere adalar topluluğundan oluştuğu için, diğer ada topraklarını ele geçirmek, ancak ülkede kurulan limanlar ve bu limanlarda bulunan iyi donanmalarda mümkün. Liman kurmak için, yine ağaç, demir, taç ve altın gerekli. Bir limanın yapımı, iki veya üç tur sürüyor. Yapım bittiği zaman, deniz kenarında bir çapa ve, yanında sizin kullanacağınız gemi çıkar. İlk aşamada, size sadece bir tane gemi verilmekte. Ancak siz istedi-

ğiniz zaman, paranızla gemi satın alabiliyorsunuz. Satın alabileceğiniz gemiler, **GALLEY (kadırga), BARQUE (Üç direkli gemi), MAN-0-WAR (savaş gemisi)'dır.** Savaş gemisi, rakiplerinizin denizde seferler yapmaya başladığı zaman önem kazanır. Bu gemi, size deniz savaşında gerçekten büyük avantaj sağlar. Ancak diğer topraklara koloni ve keşif amacıyla gitmek isterseniz, ilk anda size verilen ve **FLOTILLA** denen küçük filo yeterlidir.

Yapı işlerinin sağında bulunan seçenek, o andaki topraklar hakkında genel bilgi verir. Onun sağında bulunan seçenekse, askeri alım satım işleri. Buraya girerseniz, elinizde bulunan para ile asker, şövalye ve gerekli askeri malzemeleri alabilirsiniz, üzerinde herhangi bir yapı kurulmamış topraklarda, sadece bir turda iki adam satın alınmaya izin verilir. Burada, soldaki oklara basarak adam satın alabilirsiniz. Okların sağında bulunan seçenekler ise, her bir askerin, malzemenin ne kadar altın tuttuğunu gösterir.

Ana menüdeki bu üç seçeneğin diğer tarafındaki ikonlar, o topraklarda çıkan madenlerin cinslerini ve her ay ne kadar çıktığını gösterir.

Ana ekranda solda üstten üçüncü seçenek, ülke topraklarında maden aramak için kullanacağımız seçenek. Herhangi bir toprakta maden aramak için, önce bu seçenek, sonra da aramak istediğiniz toprak seçilir. Bilgisayar, size burada maden aramak için ne kadar altın gerektiğini söyler. **SEARCH** ile madeni arayabilir; maliyeti yüksek gelirse, **CANCEL** ile bu işten vazgeçebilirsiniz.

Eğer bu topraklarda maden bulunursa, toprağın üzerinde bir işaret belirir ve maden işletimine başlanır. Maden işletilen toprakta maden bittiği zaman, bilgisayar sizi uyarır ve yeni madenler için arama yapmanızı söyler. Genelde maden bulunan bir toprakta ikinci bir madeni bulma olasılığınız, hiç maden olmayan toprağa oranla daha yüksek. Bu nedenle, buradaki maden bitti diye, başka maden bulunmaz gibi bir kanıya kapılmamalısınız. Madenler, topraklarınızda yapacağınız kale ve limanlar için çok önemlidir; bu yüzden maden çıkarmayı ihmal etmemelisiniz.

Yeniden ana ekranın solundaki seçenekleri anlatmaya devam edelim. Solda en ortada dört tane uzun çubuk göreceksiniz. Bu çubuklar, stoklarınızın durumunu göstermekte. Stoklarda bulunan demir, taş, ağaç ve yiyeceklerin her bir cinsi ayrı renkte gösteriliyor. Stokların tükendiği, bu çubukların üst tarafında bulunan kahverengi rengin artmasından anlaşılıyor. Stoğunuza herhangi bir malzeme almak istiyorsanız, çubukların kahverengi olan kısmını klikleyerek oklarla istediğiniz malzemeyi satın alabilirsiniz. Stoğunuzda gereğinden fazla mal olduğunda ise, fazla olan malı, çubuğun renkli tarafını kliklediğinizde çıkan menüden satabilirsiniz. Bu malzemeler, genellikle yapı işinde çok önemli oldukları için, oyun sırasında sürekli olarak kontrol etmelisiniz.

Çubukların altında, krallığınızın arması bulunur. Bu armayı kliklerseniz, krallığınızın o andaki tüm durumunuzu öğrenebilirsiniz. Bu armanın altındaki seçenekler ise şunlar:

VIEW MAP: Bu seçenekle, o anda hangi liderin hangi topraklara sahip olduğunu öğrenebilirsiniz. Her liderin ayrı renkle gösterildiği haritayı sürekli kontrolde tutmanız, oyunun geleceği açısından çok önemli. Diğer liderlerin nasıl bir yayılma politikası güttüklerini öğrenebilir ve oyun stratejinizi ona göre belirleyebilirsiniz.

NEXT KING: VIKINGS, tur tur oynanan bir oyun. Her oyuncu, o turda 15 gün boyunca yapacağı işleri belirler ve bunları işleme koyar. Eğer o tur için yapacağı işler bitmişse, oynama sırasını diğer oyuncuya ya da bilgisayara verir. İşte bu seçenek, sırayı diğer oyuncuya vermek için kullanılır. Her tur 15 gün sürer. Eğer o tur için yapacağınız tüm işleri yaptıysanız, sırayı diğer oyuncuya vermek için bu seçeneği kullanın.

Şimdi de oyundaki genel birkaç özellikten bahsedelim:

SAVAŞ: Oyunda savaşlar iki türlü olur. Birincisinde, savaşı o topraklarda yaşayan insanlara karşı yaparsanız. Bu tür savaşta galibiyet daha kolaydır ve daha az kayıp verirsiniz. Ancak, hiç tahmin etmediğiniz bir toprakta çok iyi savunma ile karşılaşabilir ve büyük kayıp da verebilirsiniz. Eğer savaş yaptığınız herhangi bir toprağı kazandıysanız, o topraklarda bulunan asker ve şövalyeler, savaş sonunda sizin ordunuza katılırlar. Savaş sırasında hangi tarafın ne kadar asker kaybettiğini, karşınıza çıkan ekrandan öğrenebilirsiniz. Eğer savaşta başarılı olduysanız ve toprağa giren taraf sizseniz, ekranın tam ortasında **INVADERS VICTORIUS** diye bir yazı göreceksiniz. Kazandığınız toprağın üzerinde de, bayrağınızın renginde bir nokta çıkacaktır. Eğer saldırdığınız toprağı alamadıysanız, **DEFENCE SUCCESFUL** yazısı çıkar. İkinci tür savaş ise, diğer krallıklarla yaptığınız savaşlardır. Bu savaşlarda, çok ağır kayıplar verebilir veya çok büyük zaferler kazanabilirsiniz. Bu tür savaşlarda, hızlı ya da yavaş bir saldırı seçerek ordunuzun hareketlerini kontrol edebilirsiniz. Tabii bu seçimler, ordunun durumuna göre yapılmalıdır Ordunuz, diğer ordudan sayıca üstünse, ani bir saldırı ile düşman ordusu bir anda yok edebilirsiniz. Eğer düşman ordusu dayanıklı askerlerden oluşmuşsa, ağır bir saldırı seçmek çok yanlış olur. Aksi takdirde, dayanıklı ama sayıca az bir orduya, savaş sonunda sayıca üstün olmanıza

rağmen yenilebilirsiniz. Ordunuz, diğer ordudan sayıca azsa, yukarıda anlattığımız özellikten dolayı, yavaş savaşı seçebilirsiniz.

DONANMA: Donanma, oyunun en önemli unsurlarından biri. Oyunda galibiyeti amaçlıyorsanız, yapmanız gereken ilk iş iyi bir ordu kurmak. Oyuna başlarken topraklarınızı denize yakın bir yerden seçmeniz, hızlı bir ordu kurabilmeniz açısından çok önemli. Donanma kurmak için, ilk önce deniz kıyısında bir liman yapmalısınız. İlk liman yapıldığında, size ufak bir filo verilir. Bu filo ile, diğer ülke topraklarında keşifler yapabilirsiniz. Ancak diğer toprakları egemenlik altına almak istiyorsanız, o zaman filonuza topraklarınızda bulunan birliklerden yerleştirmek zorundasınız. Yerleştireceğiniz birliği, yanaştığınız kıyılara bırakıp oralarda toprakları ele geçirmeye başlayabilirsiniz. Ancak buralara göndereceğiniz orduların, güçlü ordular olması çok önemli. Hiç ummadığınız bir toprakta, diğer krallıkların egemenliği altında olmasa bile, büyük bir yenilgi alabilirsiniz. Herhangi bir orduyu geminize yüklemek için, o ordunun bulunduğu toprağın yakınına gidin ve orduyu geminin olduğu kıyıya doğru hareket ettirin. Daha sonra, önce o toprağı, sonra da ordunun armasını klikleyerek ordudan istediğiniz kadar adamı geminize alın. Eğer ordunuzu indirebileceğiniz bir kıyıya yanaşmışsanız, kıyıdaki ok, diğer oklardan farklı olarak kırmızı renkte yanar. Donanmanıza, istediğiniz zaman istediğiniz kadar gemi ekleyebilirsiniz. Ne kadar çok geminiz olursa, o kadar çok deniz seferi yapabilir ve daha fazla toprak ele geçirebilirsiniz. Gemi fiyatları, 50 ile 150 altın arasında değişir.

Biraz da oyunun tuşları hakkında bilgi:

N: O anda oynadığınız oyundan sıkıldıysanız, bu tuşa basarak yeni bir oyuna başlayabilirsiniz.

L: Daha önce oynanıp kaydedilmiş bir oyunu yüklemek için bu tuş kullanılır.

S: O anda oynadığınız oyunu kaydetmek istiyorsanız, S tuşunu kullanın.

C: Oyun sırasında istediğiniz krallığın yönetimini değiştirebilirsiniz. Eğer beraber oynadığınız arkadaşlarınızdan biri oyundan sıkıldıysa, onun yerine bilgisayarın devam etmesini sağlayabilirsiniz.

1: Bu tuş, oyun sırasında bilgisayarınızın özelliklerini gösterir. Ben bu seçeneği niye koyduklarını anlamadım; ama herhalde oyunun yazarlarının bir bildikleri vardır.

ESC: Oyundan çıkmak için kullanılır.

BİTİŞ EKRANI: Evet, oyunu oynadınız ve bitirdiniz. Karşınıza son derece basit bir bitiş ekranı çıkıyor. Bu ekranda sizin tüm İngitere'yi ele geçirdiğiniz söyleniyor. Ancak, insanoğlunun bitmek tükenmek bilmeyen tatminsizlik duygusu, sizi AVRUPA'ya götürüyor. Yazarımız, oyunun yeni versiyonunun AVRUPA'da geçeceği ve devamının olacağı mesajını vermiş.

VIKİNGS, benim birkaç aydır **CIVILIZATION'ı** saymazsak, ki türler biraz farklı, oynadığım en mükemmel strateji oyunlarından biri. Alınacak ve oynanacak değerde bir oyun. Fazla grafik, ses ve gösterişe kaçılmaması bir dezavantaj gibi gözükse bile, oyun gerçekten son derece iyi yapılmış. Bu oyunun ilk bölümünü bilmem; ama bu oyun, bence bu ay alınıp oynanacak oyunların başında geliyor. Bu VIKİNGS, oynanır!

1 MByte /1 DİSKET

Ejderha Kulesi

Tunç Şatıroğlu

işte yine beraberiz. Bu ay kulemizin üst katlarında küçük bir gezinti yapabileceksiniz. Zoltan'ın büyülü eşyalar kolleksiyonun bir kısmını görmenize izin çıktı. Efendim? Anlamadım, siz bütün kolleksiyonu mu görmek istiyorsunuz? Evet, ama bir sorun var. Böyle birşeye büyük büyücü (Level 26+) Zoltan izin verse bile, ondan daha büyük Mahmure Abla izin vermeyecektir. Çünkü tüm kolleksiyonu anlatmak için, yaklaşık 70 sayfaya ihtiyaç var. Hem siz Mahmure Abla'yı ikna etseniz bile, ben o 70 sayfayı yazmak niyetinde değilim.

Evet, burada bazı iksirler bulunuyor. Bunlardan ilki Elixir of Youth. Bu çok nadir iksiri içince, 1d4+1 yıl gençleşirsiniz. Özellikle çok HASTE büyüsü yemiş karakterlerinizin hoşuna gidecek harika bir iksirdir bu. Bunu denemek için, Pools of Darkness oynamalı ve Zhentil Keep'e gitmelisiniz. Yalnız burada Zhentarim büyücülerinden Axl Rosewood ve Hades Cleric Torm Darkwood'a dikkat edin.

Hey sen, nereye kayboldun öyle? Yoksa bizim Potion of Invisibility'yi mi içtin? Herneyse bu arkadaşı burada bırakalım, nasıl olsa 5d4 turn sonra görünür olacak. Demin sen Elixir of Youth içip gençleşmiştin değil mi? Bir de Potion of Speed iç bakalım.. İnan bana iki misli hızda hareket edeceksin. Evet, bütün şişeyi içtiğine göre artık sana bir yıl yaşlandığını söylemeliyim. Bu arada Zoltan'ı kızdıran bir arkadaşımız, az önce bir Magic Missile yemiş. Al arkadaş sen de bir Potion of Healing iç. 2d4+2 Hit Point iyileştiğini göreceksin. Bu arada Zoltan'ın yüzük kolleksiyonuna bi göz atalım.

Bu gördüğünüz, bir Ring of Fire Resistance. Sizi tamamen ateşe karşı dirençli yapmasa bile, ateş türü saldırılarda Saving Throw'unuza 4 ekliyor. Evet demin görünmez olan arkadaş bu halini çok sevmiş olacak ki, şimdi de Ring of Invisibility takmış. Bu gördüğünüz, Zoltan'ın en gözde parçalarından biri olan Ring of Protection + 6. Zoltan, yalnızca bu yüzüğü taktığında AC'si 6 düşüyor ve tüm Saving Throw'lanna bir ekleniyor. Burada ise Zoltan'ın Ring of Wizardry kolleksiyonunu görüyorsunuz. Bunların herbiri 1-5.düzeyler arasındaki büyülerden bir veya iki düzeyin büyülerinin normalin iki katı ezberlenmesini sağlar.

Bu ise bir Wand of Fireballs. Düğmesine bastığınız anda bir 6. düzey büyücünün yapabileceği cinsten bir Fireball büyüsü atıyor. Zaten tüm Wand, yani asalar 6. düzey büyücü gibi zarar verirler. Wand of Lightning gibi Lightning bolt ve Wand of Magic Missiles gibi Magic Missle atanları da vardır. Şimdi isterseniz şu çizmelere bir bakalım.

Boots of Speed'i ayaklarınıza giydiğinizde, hareketiniz 24'e çıkacaktır. Ancak 200 pound üzerindeki her 10 pound ağırlık için, hızınız bir düşecektir. Üzerinizde fazlalık yaratacak bir ağırlık olmadığını, Boots of Speed giydiğinizi ve Potion of Speed içtiğinizi düşünürsek, hareket kabiliyetiniz 48'e çıkacaktır. Bu korkunç bir hız gibi görünse de, Ecar the Wild Stag'in (DM Nezih diye de geçer) dünyası için hiç de önemsenecek bir şey değildir.

Tüm büyücülerin en iyi dostu olan Bracers of Defense kolleksiyonuna bir bakın. Buradaki en değerli parçanın Bracers of Defense AC 2 olduğunu göreceksiniz. Zoltan maceraya çıktığında, Ring of Protection + 6'nın yanında bu bileziklerden de takar ve böylece AC -4'e ulaşır. Ama Zoltan Cloak of Displacement giyerse, AC'si -6 olur. Ayrıca ilk yapılan saldırı Zoltan'ı daima ıskalar. Bundan başka Zoltan'ın dolabında bir adet Cloak of Protection+5 bulunur. Bu da AC'nizi 5 düşürür.

Evet burada da iki çift Gauntlet bulunuyor. Bunlardan ilki, bir çift kendi halinde deri eldiven gibi görünse de aslında bunlara Gauntlets of Dexterity denir. Gateway to Savage Frontier oynarken bunların satıldığı bir dükkan bulabilirsiniz. Bu eldivenleri giyenin Dexterity derecesi 6 ve altındaysa 4, 7 ile 13 arasındaysa 2, 14 ve üstündeyse 1 artar. Ayrıca thief olmayan bir karakter giyiyorsa 45% ihtimalle pick pockets ve 37% ihtimalle pick locks yapabilir. Eğer bir thief giyerse, bu özellikler 10% artar.

Diğer çifti denediğinizde, bir Ogre kadar güçlü olduğunuzu farkedeceksiniz. Çünkü bunların adı Gauntlets of Ogre power! Strength 18/00'a ulaşmış olacaksınız. Ayrıca bunları giydiğinizde, elinizin boyutlarını aldığımda göreceksiniz.

Ayrıca bazı kemerlerimiz de var. Girdle of Dwarvenkind ile, Constitution 1 artar. Ancak Girdle of Storm Giant Strength Zoltan'ın tercihidir. Strength birden 24 olur! Ah, demek bu basit gerdanlık ilginizi çekti. Şimdi bu ucuz bir taklite benzeyen ve hiçbir özelliği yok gibi görünen gerdanlığın burada ne işi var diyeceksiniz. Lütfen onu takın, aslında zincirinin ve kürelerinin altın olduğunu farkedeceksiniz. O kürelerden birini çekip fırlattığınızda, Necklace of Missiles ne işe yarar anlarsınız. Bu bir çeşit Fireball büyüsü gibidir.

Sanırım Fighter dostumuz bütün bu büyülerden sıkıldı. Artık kılıç koleksiyonumuzu tanıtabiliriz. Bu bölümdeki kılıçların içinden bazılarını tecrübeli maceracılar hatırlayacaktır. Hani Curse of'the Azure Bonds oynarken iki tane kılıç bulmuştunuz. Sword+1, flame tongue, +2 vs. regenerating creatures, +3 vs cold using, inflammable or avian creatures, +4 vs undead. Gördüğünüz gibi, bu sadece +1 bir kılıç değildir. Saldırdığınız yaratığa göre değerleri değişiyor. Aynı şekilde Sword+3, Frost Brand da sadece +3 değil, +6 vs fire using/dwelling creatures'dır.

Bu ise, sadece bir +2 kılıç gibi görünüyor. Ancak bir paladin'ın elinde adı Holy Avenger +5 olur. 5' yarıçapı alan içersinde 50% magic resistance sağlar ve paladinin düzeyi kadar olan büyüleri dispel magic ile etkisiz hale getirir. Ve tüm chaotic evil karakterlere vurduğunda, +10 zarar verir. Bu nedenle adı kutsal intikamcıdır.

Vorpal Sword, herhangibir +3 kılıç gibidir. Ancak hiç de göründüğü gibi değildir. Pools of Darkness oynarken bunlardan bir tane bulacaksınız, insan büyüklüğündeki yaratıkların 20'lik zarda 17-20 ile, büyük yaratıkların 18-20 ile ve katı metal veya taştan yaratıkların 19-20 ile kafasını keser ve anında öldürür. Bilgisayar, zarı sizin yerinize attığı için bunları ihtimal olarak düşünebilirsiniz. Yani şansınız 20%, 15% ve 10%'dur.

Bu bölümdeki kılıçları ellemeyin. Hepsi de Ego sahibi kılıçlardır Bazıları sizden daha akıllıdır Tıpkı sizin gibi bir Allignment sahibidirler. Birçok güçleri vardır. Dokunduğunuz andan itibaren bırakamazsınız. Daima üzerinizde taşımanız gerekir. Eğer kılıçla uyuşursanız harika. Yok uyuşarnazsanız, kılıca karşı savaşmanız gerekecek. Peki bu nasıl mı olacak? Bunu başka zamana bırakalım.

Gelecek ay, Krynn dünyasının büyülü eşyalarının bulunduğu kısımları da gezeceksiniz. Ancak bu dünyanın en meşhur silahı olan Dragonlance, işte karşınızda. Bunların iyisi Hammer of Kharas ve Silver Arm of Ergoth ile yapılır. Footman's Dragonlance ve Mounted Dragonlance olmak üzere iki türü vardır. Footman's Dragonlance kullanmaya alıştığınız ve bir ejderhaya hit pointiniz kadar zarar veren bir silah. Mounted Dragonlance ise biraz farklı.Bunu ejderhaya binerken kullanıyorsunuz. Bir ejderhaya vurduğunuzda sizin ve bindiğiniz ejderhanın toplam hit point'i kadar zarar veriyorsunuz. Şurada gördüğünüz Order of the Rose'dan Lord Derek Crownguard. Kendisi resurrect edildikten sonra bizim kulemize gönderildi. Dragonlance üzerindeki şu çentikleri görüyor musunuz? Bunlar Lord Derek'in hakladığı ejderhaları temsil ediyor. Bir de Aaron Tallbow vardır, ama neyse onu da sonra anlatırız.

Evet bu sayı da bu kadar. Gelecek sayıda Zoltan büyücülük kursuna kaldığı yerden devam edecek. Bu arada sonunda Pools of Darkness'in sağlam versiyonu geldi. Ancak oyun orijinalden kopya olduğundan, el kitabına ihtiyacınız var. Zaten el kitabı olmadan FRP oynamak hiç de zevkli değildir.

Bir başka macerada buluşmak üzere...

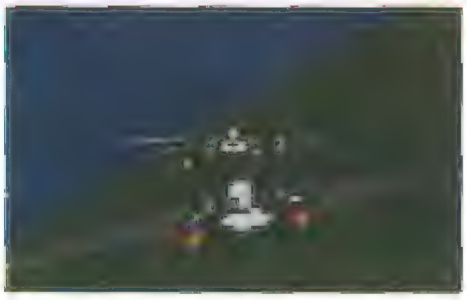
G-LOC

CEMAYGÜN

İstanbul'da oturan pekçok kişi gibi, oynadığım ilk gerçek coin-op'lar (jetonlu oyun makinaları) Outrun ve Afterburner'dı. Bu teknik ve grafik olarak harika aletleri gördükten sonra, özellikle Afterburner gibi üstün bir oyunu gördükten sonra, aynı oyunları Amiga'da oynamak büyük bir hayal kırıklığı yaratmıştı. Afterburner, aslında Amiga standartlarının da altındaydı. Zevkli bir oyundu ve adı vardı. Ama bunun dışında oldukça zayıf bir oyundu. Ha, bir de o zamanlar pek çok kişi için yeni olan digitize ses efektleri vardı.

G-LOC da, tam böyle bir oyun. Konusu Afterburner'la aynı. F-14 Tomcat'e oldukça benzeyen "özel yapım" bir uçak yönetiyoruz. Uçağımızın, iki tane silahı var. Bunların biri yakından oldukça etkili olan Vulcan makinalı topu, diğeri ise sınırlı sayıda (korkmayın, bu sayı oldukça büyük) sahip olduğumuz havadan havaya güdümlü füzemiz. Oyunu mouse veya Joystick ile oynayabiliyoruz. Bence mouse daha avantajlı. En azından iki düğmesi olduğundan hem füzeyi hem de makinalı topu mouse ile ateşleyebiliyoruz. Oyun, oynanış bakımından Afterburner'dan ufak farklılıklar gösteriyor. Uçağı kalkarken tartı arkadan görüyoruz. Daha sonra havada uçağın içine giriyoruz ve uçağı buradan kontrol etmeye başlıyoruz. Bu giriş sahnesi, 1-2 kare de olsa animasyonla yapıldığı için çok etkileyici. Ekrandaki ufak hedef, düşmanların üzerine gidip kilitleniyor ve aşağıdaki tabloda bunu bildiren bir yazı yanıp sönüyor. Hemen füzemizi atıp düşmanı indirebiliriz. Ayrıca yine aynı tabloda uçağın hasar durumunu bildiren ufak bir gösterge ile kalan füzelerimizi gösteren bir gösterge var. Oyundaki grafikler çok az renk, (2-3) yer bomboş. Ses efektleri ise etkileyici olmasına rağmen kalitesiz ve zayıf. Fakat oyun çok hızlı ve inanılmaz derece zevkli. Arkamıza bir düşman uçağı takıldığında, görüntü yine dışarı çıkıyor ve olayı düşman uçağının arkasından seyrediyoruz. Uçağı atlatınca yeniden içeri giriyor ve savaşa devam ediyoruz. Bu efekt, oyuna çok renk katıyor. Amaç, verilen zaman içinde belirtilen sayıda düşman uçağını indirmek. Vurulunca zamanın akışı hızlanıyor ve zaman bitene kadar yeterli sayıda düşman indiremezsek oyun bitiyor. Patlama sahnemizi ise, yine dışarıdan seyrediyoruz.

Oyunun başında fazla seçenek yok. Bunlardan dikkat etmemiz gereken, "mouse sensitivity" seçeneği. Bu mouse kontrolünün hassaslığını ayarlıyor. Diğer seçenek ise oyunun zorluk derecesi. En kolayında uçağın hızı otomatik ayarlanıyor. Eğer "medium" veya "hard" seçersek, uçağın hızını 1-9 arasındaki tuşlarla ayarlıyabiliyoruz. Bu çok iyi düşünülmüş. En azından Afterburner'daki gibi fazla işe yaramayan bir hız seçeneği ile boğuşmamız gerekmiyor. İstersek de çok daha gelişmiş bir hız seçimi kullanabiliyoruz. Eğer gerçekten



hızlı gitmek istiyorsak, Afterburner'ı açmamız gerekiyor. Bunu "space" veya "help" tuşuna bir kez basarak yapabiliriz. İkinci basışımızda ise Afterburner kapanır. Bence o kargaşada bir de hızla uğraşmak oldukça zor, fakat oyuna alışınca zevkli gelebilir. Bu arada oyunun biraz zor olduğunu söylemem lazım. En azından ilk başta öyle geliyor.

Benim standartlarım mı düştü, yoksa talihsiz bir yanılgı eseri mi bu oyunu beğendim bilmiyorum, fakat bu oyunun grafikleri rezalet, en azından Amiga için. Orjinalini (jetonlu olanı) oynamadım, fakat dergiden gördüğüm grafiklere bakılırsa oldukça muhteşem ve hayranları Amiga versiyonunu görünce oldukça hayal kırıklığına uğrayacaklar. Ama oyun yine de çok zevkli. Hızın ve yoketmenin zevkini tadıyorsunuz. En azından Afterburner'dan çok daha iyi. Bence ortalıkta bu kadar çok iyi oyunun olduğu bir zamanda bile şansı var. Alın. Sevebilirsiniz.

US GOLD -1 DİSKET / 512 Kbyte

H.CAN MİLDON&KAGAN ÜN ALDI

Bütün demo meraklılarına merhaba... Bu aydan itibaren **SHOW TIME** köşesi **kesintisiz** olarak devam edecek!! Sizlere demo dünyasında mükemmel bir sayfa açacağız. Demolarla ilgili tüm ayrıntıları bu sayfalarda bulacaksınız. İlk önce bu köşede neler olacak bir göz atalım....

Demo dünyasından haberler, en yeni demoların tanıtımı ve teknik bilgileri, Eurocharts. Türkiye'deki demo grupları hakkında bilgiler ve demo yarışmaları!! Her ay **HIT** demo listeleri ve siz demo meraklılarından gelen görüşler...

Sizlere ilk önce bazı demoları tanıtmak istiyoruz. Bu ayki listemizde şu demolar var..

HARDWIRED - Silents & Crionics 91
ODYSSEY - Alcatraz 91
GLOBAL TRASH - Silents 91
JOYRIDE - Phenomena 91
ENIGMA-Phenomena 91
DIGITAL INNOVATION-Anarchy 91
VOYAGE - Razor 1911 (91 yapımı)
SUBSTANCE - Quartex 91

Evet şimdi **AMIGA** tarihinin en iyi demosu:

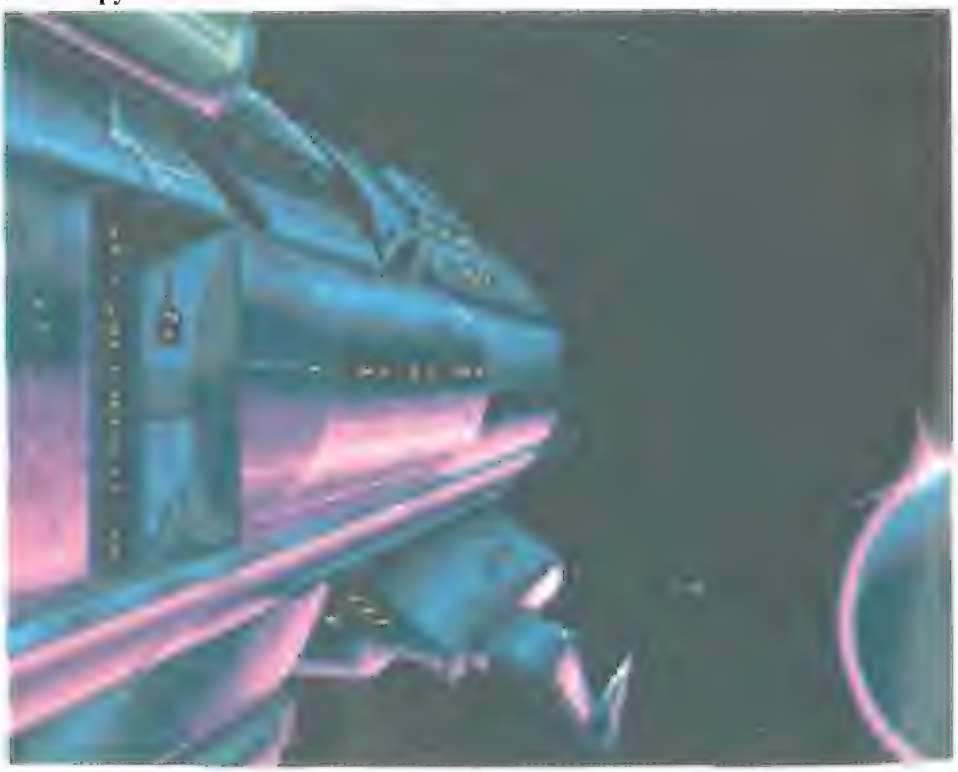
Yıl 1991, böyle bir yapım Amiga'da beklenmiyordu. Ta ki, **SİLENTS** ve **CRİONİCS** grupları bir demo çıkarana kadar: **HARDWIRED.**

Dikkatle okuyun, işte **HARDWIRED** efsanesi. Demomuz iki full disketten oluşuyor ve **1Mb** (bu demo için 8Mb bile alınır!). İlk disketi taktığımızda, uzun bir yüklemeden sonra hepimizi hayretler içinde bırakacak bir açılış ile karşılaşıyoruz. Kahramanımıza bir uzaylının saldırısı anlatılmış. Daha sonra esas demo başlıyor. Güzel bir **Credits** ekranı karşımıza geliyor. Demonun programını **Crionics** grubundan tanıdığımız büyük coderlar yapmış **(The** Spy, **Deftronic, Guzzler, Murhpy, Saxs).** Grafikleri ise **Silents'in** mükemmel grafikerleri **Mikael Balle** ve **Sionic** tarafından yapılmış.

Bazı grafikler ise **Crionics'ten Zycho'a** an. Demonun dehşet veren müziği, tabii ki **lesper Kyd** tarafından büyük bir ustalık ile compose edilmiş (incelememize göre müzik 204Kb ve 127 pattern uzunluğundadır belirtelim!!!). Demonun logosu **Hires** ve 16 Renk siyah-beyaz. Ardından çok ilginç bir **ZoomScroll** yer alıyor (uzaktan ekrana yaklaşan logolar ve bunlar birbirlerinin içinden çıkmaktalar!!). Daha sonra Deluxe Paint'den tanıdığımız **Shade** efektini boblar üzerinde görüyoruz. Demoda birçok vector efekti var. En çok dikkatimizi çekenler arasında, **3D Bouncing vector** bulunmakta. **Line vector** bir küp içine bir vector ip yerleştirilmiş ve bu oynatılıyor (mutlaka görün!). Şimdi sırada 48 tane yüzü olan **Glenz** (başkalaşım) vektörler var. İlk kez uygulanan bir teknik. **Elastic vector Spline,** burada **The** Spy'ın bize vectorler hakkında uzman olduğunu bir kez daha gösteriyor. Aynı zamanda **Mikael Balle** tarafından yapılan ve **The Spy** tarafından kodlanan mükemmel bir Ray-Trace animasyonla da büyüleniyorsunuz. Daha sonra **Twist Scroller** adlı Üç boyutlu bir sinüs scroll, monitörünüzü süsleyecek! Burada harika bir gölgelendirme yapılmış. Bu da yetmezmiş gibi. **The Spy** kare başına 14400 (evet doğru!) tane noktayı hareketlendirmiş.

Şimdi karşımıza vektör bir küpün bir logoya dönüştüğü **Box to logo** adlı part geliyor (Bu arada unutmadan, demonun hiç durmadan yükleme yaptığını ve ekranın hiç boş kalmadığını belirtelim!).

İş küpün logo halini aldığıyla yetmiyor, logo tekrar inanılmaz bir **Metamorph** (başkalaşım) geçirerek **Pixelized vector** adı verilen bir çeşit Linevektör halini alıyor (pixeller havada dağılarak yeni vektörler oluşturuyor!). Siz hiç, bir demoda programcının ekranı vektör yapıp döndürdüğünü (3 boyutta) ve içine **Parabol stars** (çeşitli açılarda hareket eden yıldızlar) yerleştirdiğini (bu da yetmiyor ekranı ışık hızında monitöre çarptırıyor ve uzayın derinliklerine iniyorsunuz, ne ilginç!) gördünüz mü? Artık görün. Evet, şimdi gözlerinize inanamayacaksınız. Üç boyutlu **ve** aralarında açı bulunan iki zemin üzerine birçok top atılıyor ve bu açıda toplar zıplayıp yere düşüyor. Artık yeter bu kadarı da fazla bu **The Spy** denen coder delirmiş, **HARDWIRED'!** buraya kadar sakin



sakin izleyenler, şimdiki olayda tek şey söyleyebilirler: **Aman TANRIM!!...** Evet inanamıyorum, hayır olamaz! Çılgın bir el ekranı gözümüzün önünde siliyor! (kesinlikle seyredin!!). Sırada **Realtime** (gerçek zaman) hesaplamalı ve üç boyutlu bir vektör Silents logosu var. Vee, **Gele vector** (bu adam, yine **The Spy,** yapacağını yapmış!) bildiğiniz jölenin hareketinin aynısını bir 3D vektör üzerinde vermek çok zordur. Yani jöleden bir vektör zıplıyor, harika yapılmış. Demonun en iyi partlarından bir tanesine geldik. **Shadow vectors.** Bunu anlatmakta çok zorluk çekeceğiz, bir ışık kaynağından yansıyan ışıklar, dönen 3 boyutlu bir vektör üzerine düşüyor. Arkasında yine dönen 3 boyutlu dev bir vektör var. Işık sayesinde ilk vektörün gölgesi, ikinci büyük vektörün üzerine yansıyor!! Ve üç obje de hareket ediyor. Oldukça güzel tasarlanmış (görseniz iyi olur, artık mükemmel demiyoruz). Geldik en son bölüme burayı anlatamıyoruz; alın ve seyredin **(Space journey),** gözlerinize. inanamayacaksınız!! Mega bir **Bitmap-vector** uzay animasyonu! Demomuz, bu parttan sonra bir The End logosu ile sona eriyor...

HARDWIRED, her yönden tam puan alan bir demo. Arşivinizde mutlaka bulunmalı!!! Her zamanki Silents kalitesi ve Crionics tecrübesi HARDWIRED'i bir numara yapmaya yeterlidir....

Sıra ikinci demomuzda...

Şimdi açıklayacağımız demonun **HARDWIRED'dan** aşağı kalır yeri yok. Evet, **ALCATRAZ** grubunun yaptığı **ODYSSEY** demosu. Bu mükemmel demo, tam 40 dakika sürüyor. Fakat biz sizlere demonun bir özetini anlatacağız. Bu arada **EPIC** hayranları bu demoyu mutlaka izlesinler: çünkü **ODYSSEY'de** kullanılan vektör rutinleri **EPIC'ten** çok daha kaliteli ve hızlı!!! Demonun programını yine büyük bir coder yapmış. **Avenger** Megademo'dan tanıdığımız **Hornet.** Vektör rutinlerinin bir kısmı ise çok yakından tanıdığımız bir isim olan (RED SECTOR DEMOMAKER'in programcısı) **Delta'ya** ait. Mega bitmap grafikleri **PGCS** yapmış, harika müzikler ise **Greg** imzası taşıyor. **Star wars** filminden alınan ses efektlerini de **Zoltar** hazırlamış. Şimdi demomuza geçelim.

Demonun senaryosu oldukça ilginç. Kahramanımız, düşmanlar tarafından yerle bir edilen gezegeninin intikamını alıyor. Bunları grafikler ve textlerden anlayabilirsiniz. Demonun tamamı uzayda geçiyor ve 1Mb. Harika bir meteor yağmuru (hepsi dijital) arasında Hi-res **ODYSSEY** logosu ile demo açılıyor. Tabii ki parallax scroll kullanılmış. Bazı full ekran bitmap grafiklerden sonra ölü bir gezegenin yüzeyi ekranımıza yansıyor. Burada insan cesetleri var! Ardından çok hızlı bir vector uzay aracı gezegen üzerinde dolaşıyor. Burada yine harika bir parallax kullanılmış. Bu sürükleyici konuyu kaçırmayın, çünkü anlatmakla bitmez. Demo toplam 5 disket, fakat en önemli bölüm ikinci disketteki savaş sahnesi. Sanırız Amiga'da şimdiye kadar böyle bir olay görmediniz!.! Mükemmelin de yetmediği bir vektör bitmap animasyonu, çok pahalı bilim kurgu film'lerinde bile göremeyeceğiniz kovalama sahneleri sizleri oldukça şaşırtacak.

Ayrıca tüm patlama efektleri ve sesler dijital! Kamera her açıdan sizlere görüntü sağlayabiliyor. Tüm bu animasyonlar **Filled Vector** tekniği kullanılarak yapılmış. Kahramanımız düşmanlarını değişik yollarla yok ediyor. Bundan sonra birçok gezegene giderek düşman gezegenini patlatacak silahı elde ediyor ve demonun beşinci disketinde düşman gezegenini patlatıyor. Bu arada en çok beğeneceğiniz efektlerden bazıları da uzay boşluğunda boyut atlama ve meteor yağmurundan

kurtulma sahneleri. Demonun çok uzun olduğunu belirtmiştik. Bu süre içerisinde bitmap grafik üzerine vector tekniği kullanılarak birçok macera yaşanıyor. Bu demo da mutlaka arşivinizde bulunmalı. Odyssey, bizden her yönden tam not aldı. Demonun en önemli ve ilginç özelliği, disket değiştirme esnasında yükleme için hiç zaman kaybetmemesi. Disketi takıp mouse'un sol tuşunu kliklediğiniz anda görüntü aynen devam ediyor. Disketi değiştirdiğinizde ise sizden disketi takmanızı istiyor. Avrupa'da PD şirketlerinin gözbebeği olan bu demoyu mutlaka alın...

Şimdi sıra üçüncü hit demomuzda... Silents grubundan gene güzel bir yapım. Tek full disket ve 512KB. Grafikler **Mikael Balle'ye** ait. Sionic ise, full screen Global Trash logosunu çizmiş. Demoyu gene çok iyi bir coder olan **Sunjohn** programlamış. Demonun mükemmel müziği, tahmin edeceğiniz gibi **Jesper Kyd** imzasını taşıyor. Demo disketinizi taktığınızda, hemen güzel kısa bir müzik başlıyor. Burada çok güzel bir animasyon var. Ve şimdi sıkı durun: Uzaktan ekranımıza bir nesne yaklaşıyor. Evet, 1992 yılının demolarında olay yaratan **Rubber Vector** karşınızda. Bu vektör çok esnek bir biçimde bükülüyor ve çok hızlı hareket ediyor. Bundan sonra harika bir credits ekranı ile demoyu yapanlar tanıtılıyor. Üstte Silents'ın harika logosu beliriyor ve ultra vektör objelerle akıcılık sağlanıyor. Demonun ilerleyen kısımlarında çok güzel hazırlanmış bir uzay gemisi raytrace animasyonu, **Sionic'in** mükemmel bir full screen logosu var. Ve az sonra birçok noktadan oluşan ve dönen bir küre bulunuyor. Demoda ayrıca tek pixele indirilmiş muhteşem bir plasma var. Bir uzay gemisi vektör animasyonundan sonra gerçekten mega bir raytrace animasyon var. Etrafı dört sütunla ve cam toplarla çevrilmiş bir top başınızı döndürecek güzellikte. Demomuz bu efektle son buluyor. Değerlendirmeye herhalde gerek yok, çünkü bu bir Silents yapımı. Umarız beğenirsiniz. Hemen temin etmenizde fayda var...

Sırada ayın tek one part demosu...

Phenomena, yaptığı one part demolara bir yenisini daha ekledi. **JOYRIDE** adlı bu güzel yapımı, yine büyük bir isim **Mace** kodlamış. Grafikler, **Color** tarafından çizilmiş. Müzik ise, Agony adlı oyunun müziklerinin bir kısmını yapan **Tip** ve **Mantronix** ortak yapımı. Demo, süper bir **Phenomena** logosu ile açılıyor. Hemen ardından yüzlerce dottan oluşan (pixel) 3 küre ekranda zıplıyor önünde ise mega fontlardan oluşan basit bir scroll var. Ardından vektörden yapılmış bir sütun etrafında renkli vektör objeler hareketlendirilmiş. Ve çemberlerden oluşmuş dev bir koridor içerisinde ilerliyoruz, üzerimize doğru bazı **Filled vector** objeler geliyor. Demonun ilerleyen dakikalarında karşımıza dört parçaya bölünmüş bir ekran geliyor ve Mace her bir köşeye ayrı efektler yerleştirmiş (dot flags, big scroll, writer, sinus bobs). Şimdi demonun en güzel bölümüne geldik. **Ray-trace** gibi hazırlanmış 3 boyutlu vektör yıldızlar ekranda ilerliyor (çok güzel bir görüntü yakalanmış) ve içinden raster adı verilen renk çubukları akıyor. Üzerinde tabii ki bir Glenz Vector obje var. Daha sonra demo güzel bir The End sahnesi ile son buluyor. Bir kez seyretmenizi tavsiye ederiz.

Sıra geldi başka bir **Phenomena** demosuna: **ENIGMA.** Bu mükemmel demoyu süper bir coder hazırlamış **Azatoth.** Müzikler **Tip** ve **Firefox,** grafikler ise Scoopex grubundan **Uno** imzasını taşıyor. Yani bu işte en iyileri. Elbette ki, **Enigma'nın** profesyonel bir demo olduğunu belirtmemize gerek yok. Disketi taktığımızda çok kaliteli bir siyah/beyaz grafik ile karşılaşıyoruz. Çok geçmeden mükemmel müzik eşliğinde demo ekrana yansıyor. İlk olarak programcı parabol stars üzerinde credits (demoyu yapanların isimleri) yapmayı tercih etmiş. Daha sonra uzay boşluğunda ufak bir yolculuk yapıp **ENIGMA** logosuna ulaşıyoruz. Unutmadan demo bölümlerini sol mouse tuşunu klikleyerek atlamanız mümkün. Şimdi **Azatoth** vektörler ile neler yapacağını göstermek için bizi ufak bir yolculuğa götürüyor: Mars'a. Evet, artık sizi bu gezegende dolaştırıyor. Burada bazı dostlarınız olacak!! Ardından vektör bir zemin üzerine bir uzay gemisi iniyor ve gemi hareket ederken kamera etrafında dönüyor! Harika bir boyutta. Şunu da belirtelim; ışık yüzeye tek bir kaynaktan yansıyor, umarım ne demek istediğimizi anladınız!!! Bunlar dışında bazı vektör küreler (line, fill, dot) ekranda zıplıyor. Bu arada meşhur Star Wars ScroH. yanı ekranın altından başlayıp üste doğru kayan üç boyutlu bir vector scroll karşımıza çıkıyor. Ve demonun en heyecanlı bölümü

Ray trace - fraktai animasyon. Burayı anlatmamıza imkan yok, sadece grafiğin **4096 renk (HAM)** ve aynalar kullanıldığını belirtelim. Gerisini alın ve kendiniz görün. Evet, **Enigma** da burada son buldu.

Bu ayki son demomuz, bir **ANARCHY** yapımı olan **Digital Innovation.**

Bu demo, Enigma'daki efektlerle büyük bir benzerlik gösteriyor. Demonun ana programını **Wolfchild** adlı oyunun açılış demosunu code eden **Dan** hazırlamış. Diğer coderlar ise **Rush** ve **Icronite.** Grafikleri ise Anarchy grubunun büyük grafikerleri **Golem** ve **Milkshake** yapmış. Ufak bir hatırlatma yapalım; Milkshake, şu anda Anarchy grubunda değil. Demomuz tek disket ve 26 dakika uzunluğunda. Disketi taktığımızda Golem tarafından çizilmiş ve 64 renkten oluşan ilginç bir grafikle karşılaşıyoruz. Kısa bir yüklemeden sonra demonun ismi parçaların birleşmesi sonucu ekrana geliyor. Daha sonra çok iyi kodlanmış bir **Inconvex Vector.** Bir A harfi geriye doğru hareket ederek programcının monitöründe gözüküyor. Ardından ekrana **Big Sine** adı verilen dev bir sinüs scroll çıkıyor. Bunu takip eden Glenz Vector efektleri bir süre sonra kayboluyor ve Enigma adlı demonun programcısı Azatoth için, 1280 adet noktadan oluşan bir küre geliyor. Bu küpün içine de ışık hesaplamalı bir vektör küp konulmuş. Daha sonra ise değişik hareketler yapan bir **Rubber Vector** karşımıza çıkıyor. Ardından ışık kaynaklı bir filled vector ekranda tepiniyor. Bu bitince ilginç özelliklere sahip değişik bir fractal ile karşılaşıyoruz. Şimdi sıkı durun!!! Ekranımızda 23 tane **real time** ışık hesaplamalı vektör küpler ayrı ayrı dönüyorlar. Çok güzel bir writer efektinden sonra piramit şeklinde bir rubber vector ve her yüzünde hala çözemediğimiz plasma türü bir efekt ekranımıza geliyor. Sırada **Mandelbrot** adı verilmiş bir teknik var. Bu teknikte, fractal bir grafiğin ortasında ışık hesaplamalı bir vector dönüyor. Ardından 2800 tane dot umarız kafanızı karıştırmaz! Gerçekten inanılmaz bir efekt; Anarchy logosu (muhteşem!) birden patlıyor ve parçalar dönerek etrafa saçılıyor (Galiba programcıya Amiga hafif geliyor!!!). **Cryptoburners** grubu ile dalga geçilmiş. Nasıl mı? Burayı kendiniz görün artık. Geldik **Shadow vectors** bölümüne. Bir ışık kaynağı Anarchy vektörünü aydınlatıyor ve gölgesi altta hareket eden başka bir vektör üzerine düşüyor. Hardwired demosundakine benzer bir efekt, fakat Hardwired'daki her obje 3 boyutluydu!!! Buradaki ise 2 boyutlu. Şimdi ise bir küpün bir yüzeyinde başka bir küp hareket ediyor ve herbiri yine ışık hesaplamalı (Light calculation). Ve demo seyredilmesi gereken bir **Transformer vectors** ile son buluyor. Tek kelimeyle mükemmel bir demo. Mutlaka seyredin.

Evet, bu ay rekor kırıyoruz. Sizlere mega, pardon mega yetmez giga bir **Show Time** sayfası hazırladık. Fakat oldukça zorlandık, çünkü böyle profesyonel demoları açıklamak gerçekten zor!

Lafı fazla uzatmadan sıradaki hit demomuza geçelim...

Voyage demosu. **Razor 1911** grubundan ve elbette ki **Razor**'dan beklenilen bir demo. Demoya birçok kişi emek vermiş. **Sim,** demonun programını hazırlamış. Grafikleri **Murduck** ve **Drake** pixellemiş. Müzikleri artık sıkça duyacağımız iki büyük isim **Tip - Mantronix** ikilisi yapmış. Ayrıca **Codex**'in de yardımları var. Demo çok değişik bir açılışla karşımıza çıkıyor. **Terminator** filminden alınmış bir writer ile demoyu yapanlar tanıtılıyor. Bu arada ekranın gelişinde **Flex** tekniği kullanılmış (modulo ile grafiği uzatmak). Razor'un birkaç ekranlık logosu gösterilirken arka planda vektör yıldızlar mutlaka sizi şaşırtacaktır. İlerleyen dakikalarda uzaya açılan bir boşluğun kapıları kapanacak ve ekran televizyon şeklinde karışacak! Şu andan itibaren yaklaşık üç dakika Razor BBS'lerini muazzam fraktai animasyonlar halinde tanıtacak. Bu bölümü anlatacak kelimeler bulamadığımızdan sadece görmekle yetineceğinizi belirtelim!!! Daha sonra üç boyutlu dönen bir platform üzerinde vektör bir robot size doğru yürüyerek üzerinize lazer ile ateş edecek (mutlaka seyredin!). Demo içinde Çeşitli logolar sergileniyor. Programcı herhalde ekranı patlatmaktan çok hoşlanıyor olacak ki, sürekli bunu değişik şekillerde uygulamış! Üç boyutlu **Parallax scroll** dağlar mutlaka hoşunuza gidecektir. Bazı Razor animasyonlarından sonra, demo ikinci part'ı yükleyecek. Şimdi uzaydayız ve muhteşem bir müzik eşliğinde bir uzay gemisi spin atıp ilerliyor. Ardından dotlar ile yapılmış harika bir efekt var. Daha sonra uzay boşluğunun kapısı açılıyor ve **parabol bobs** üzerinde **Flex text screen** kullanılmış (uzay boşluğunda pixellere dağılan bir çeşit text). Burada bazı adresler veriliyor (eğer oyun yapmaya niyetiniz varsa ve müzik ihtiyacı hissederseniz **Mantronix,** yani **Martin WALL** kaliteli oyunlar için müzikler yapabileceğini belirtiyor. Bize sadece **Mantronix'in** profesyonel demo ve oyun müzikleri yaptığını belirtmekten başka birşey kalmıyor). Evet vektörden yapılmış 3 boyutlu vektör bir zemin içerisinde koşan bir adam başarıyla tasvir edilmiş. Değişik bir boyutta tekrar adamı görüyoruz. Burada **Shadow vectors** kullanılmış, yani adam koşarken arkasında izlerini bırakıyor. Daha sonra bir greetings ekranı ve dalgalanan 3 boyutlu Razor bayrağını

(dotlardan oluşmuş) görüyoruz. İsterseniz mouse kullanarak bayrağı yönetmek mümkün. Voyage da burada bitti. Razor 1911'in bu demosunu kesinlikle kaçırmayın...

Şimdi gelelim zamanın harika tek part demosuna: **Quartex** grubundan **Substance.** Demoyu yine büyük coder **Corto** yapmış. Diğer elemanlar da oldukça profesyonel. **Mack,** demonun bitmap (deluxe paint) griklerini çizmiş. **Loom** ise demoda Çok kullanılan vektör objeleri hazırlamış. Mükemmel müzik ise **Moby** tarafından compose edilmiş. Demo süper bir bitmap uzay grafiğiyle açılıyor. Ardından **Shadow vectors** ile güzel bir credits ekranı hazırlanmış.

Demoda kullanılan teknikler arasında **Filled vector** baş sırayı alıyor. Uzay boşluğunda çeşitli vector ve copper efektleri sayesinde demo akıcılığını sürdürüyor. Sine dotlardan (noktalardan) oluşmuş bir dağ Üzerinde ekran ilerliyor. Yine üç boyutlu filled vector scroll ve değişik bitmap logolar bu demoda dikkatimizi çeken yerler. İlerleyen dakikalarda programcının odasını vektör olarak görüyoruz. İkinci oda demosunda ise odanın ortasına vektör toplardan oluşan gözlüklü bir adam ve odanın içinde dolaşan bir sinek çok güzel hazırlanmış. Şunu da hatırlatalım, bu görüntüler demonun en karışık efektleridir. Daha sonra programcı vector ışık hesaplamalı bir koridordan geçirecek. Burada joystick kullanarak koridoru çevirebilirsiniz. Demoyu yapan Quartex grubunun Fransa temsilcisi **Alliance Design** m adresinin bulunduğu yerde uçuşan hava kabarcıkları çok hoşunuza gidecek. Demoda bir de Real Time fractal kullanılmış. Bazı vektör objelerden sonra bir platform üzerinde yine joystick kullanarak dolaşacağız. Demo bir writer ile son buluyor. Chart'ların one part demo kısmında bir numaraya yükselen ve Phenomena grubunun yaptığı Joyride adlı demoyu arkasında bırakan bu yapımı almanızda fayda var...

Bu ay sizlere en mükemmel demoları tanıttık. Evet bu konuda tüm soru. görüş ve mektuplara açığız **Show Time** başlığı altında dergimize yazabilirsiniz.

Demoiarımız bittikten sonra sıra public domain kısmımıza geldi. Bu ay sizlere bir adet PD tanıtacağız. Bu PD'yi **Terrifix** adlı bir Türk grubu hazırlamış.

Daha Önceki utility disklerine göre bazı yeni özellikler eklenmiş. Disketi taktığımızda, ilginç bir yüklemeden sonra karşımıza bir menü çıkacak. Utility'ler türlerine göre kısımlara ayrılmış. Fonksiyon tuşları ile bu menüleri ayarlamak mümkün. Alttaki **Status** menusu ise olaya yeni bir boyut eklemiş. Yaptığınız işlemler ve uyarılar bu kısımda size bildiriliyor. En altta bir scroll var burada bazı mesajlar yazılmış. En üstte grubun logosu ve arkasında **Realtime** equalizer'ler bulunmakta. Bir intro şeklinde hazırlanmış. Logonun hemen altında bazı yardımcı bilgiler var.

DEL tuşu program içinde **hard reset** yapmayı sağlıyor (hafızayı tamamen silmek). **HELP** tuşu ile alt menülerden ana menüye geçişi sağlıyor. **ESC** ise dos'a girilmesini sağlıyor. Programın en önemli özelliği **Return** tuşu ile dos disketlerin **directory**'sini alabilmeniz. Burada **cursor** aşağı ve yukarı ile program seçimi sağlanmış. Tekrar **return** tuşu ile üzerinde olduğunuz programı yükleyip çalıştırabilirsiniz. Yanında **DIR** yazan alt directorylere girmeniz de mümkün. Backspace ile diskmaster'dan tanıdığımız Parent özelliği verilmiş. **HELP** tuşu ile çıkış sağlanıyor. Bu programın codingini **Terrifix** grubundan **Cortex** hazırlamış. Grafikler ise **Real** imzasını taşıyor. Programımız bu kadar, güzel bir yapım. Yeni bir utility paketi istiyorsanız bir kez bakmanızda fayda var.

Ayrıca kendi yaptığınız demoları tanıtmamızı istiyorsanız, bu köşeye yollayabilirsiniz. Her türlü intro ve public domain'lerinize açığız. Sadece başkasının yapımı veya demomaker yapımı olmaması gerekiyor.

Önümüzdeki aylarda Türkiye'de ilk kez bir **Demo competition** (demo yarışması) açabiliriz. Bu, Türkiye'nin büyük grupları arasında yapılacak bir demo yarışması olacak. Böylece en kaliteli yapımlar ortaya çıkacak. Bu yarışma için görüşlerinizi bekliyoruz. Genel istek olursa bu yarışmayı önümüzdeki aylarda başlatacağız.

Demo ve yazılım dünyasından haberler:

* Vision grubunun ünlü grafikeri **Facet,** artık **ANARCHY** grubunda.
* XCopy'den tanıdığımız **CACHET** firması XBackup Professional'in yeni versiyonunu piyasaya sürdü. Beklenen özellik Filecopy, artık çok yakında ülkemizde olacak. XBackup Professional, hardisk'e kopyalama dışında 48 saniyede 4 disketi kopyalayabiliyor.
* **Datel** firması Action Replay kartuşunun 4. versiyonunu hazırlıyor. Bu kartuşun mükemmel özelliklerinden bir tanesi, sadece Soundtracker versiyonlarının 32 tanesini tanıması.
* Psygnosis firması çok iyi grafikerler arıyor. Ocean firması ise AMIGA'da uzman makine dili programcısı arıyor.
* Astro 22 adında yeni bir astroloji ve fal programı (!) çıktı.
* Cyclops isminde matematiksel hesaplara göre grafik çizen yeni bir PD programı üretildi.

Haberlerimiz bu kadar...

Şimdi sıra en iyiler kısmına geldi.

Demos:
Kağan ...
1- Hardwired / Silents & Crionics
2- Odyssey / Alcatraz
3- 3D Demo /Anarchy

Can ...
1 - Odyssey / Alcatraz
2- Hardwired /Silents & Cr.
3- Voyage / Razor 1911

Coders:

Kağan ...	Can ...
1-Hornet	1-Sim
2- The Spy	2- Corto
3- Sunjohn	3- Hornet

Gfx:

Kağan ...	Can ...
1- Franck Sauer	1-Mikael Balle
2- Mikael Balle	2- Mack
3- PGCS	3- PGCS

Musicians:

Kağan ...	Can ...
1 - Mantroni x & Tip	1 - Jesper Kyd
2- Nuke	2- 4Mat
3- 4Mat	3- Mantronix &Tip

Best Groups:

Kağan ...	Can ...
1-Silenis	1-Phenomena
2- Anarchy	2- Alcatraz
3- Phenomena	3- Silents

Bu aylık bu kadar. Umarız bu sayfamızı beğenirsiniz. Mutlaka bize yazın. Demolar hakkında en son bilgileri bu köşemizde bulacaksınız. Önümüzdeki ve daha sonraki aylarda hep sizinle beraber olacağız. CU later!!!

(Homct Rulezü!)

BASIC ve HAM

F.Kağan Gürkaynak

Herkese selamlar (Evet sana da !!). Bu ay dikkat edin yazının başında bahane falan yok, açıkçası ilerleme kaydediyoruz. Her ne ise, gelecek ay iki katı yakınırız.Basic ile Amiga kullanılabileceğini ispatlama çabalarımız devam ediyor. Belki farketmişsinizdir, örneklerimi daha çok görüntü üzerine kuruyorum.

İki ay önce hatırlarsanız biraz ekran, SCREEN, türleri üzerinde durmuş ve renkler üzerine bir örnek vermiştik. Bu ay konuyu biraz ilerleteceğiz ve HAM modunu kurcalayacağız.İlk olarak tabii ki sıkıcı açıklamalar.

Bilgisayarda görüntü, temel olarak hafızanın bir parçasından ibarettir. Diyelim ki, sadece iki renkli bir bilgisayarımız var. O zaman sadece l'ler ve O'lar kullanarak görüntüyü çizebiliriz. Daha çok renk için kullanılan en temel yöntem palet yöntemidir. Burada ilk olarak belirli sayıda renk içeren bir palet tanımlanır. Her renk, üç bileşenden oluşur. Bunlar kırmızı, mavi ve yeşil bileşenleridir. Örneğin 16 renkli bir resimde paletle 16 adet renk vardır.

Bu 16 renk bilgisayarda gösterilebilen 4096 renkten herhangi biri olabilir. Palet : .... Bir numaralı renk 5 birim kırmızı, 5 birim mavi ve 7 birim yeşil içeriyor. İki numaralı renk .... şeklinde bir tanımlamadan ibarettir. 16 renk kullanıldığı için ekrandaki her nokta bu 16 renkten biridir. Bu yüzden ekrandaki her nokta için 4 bit kullanmanız gerekir. 2'lik düzende, 4 basamaklı bir sayı ile (4 bit) 16 değişik sayı ifade edebilirsiniz. İşte kullanmamız gereken bit sayısı önemli.

Amiga'da bir nokta için en fazla 6 bit kullanılabiliyor. Bu da. tamı tamına 64 değişik renkli palete karşılık düşüyor. Ne var ki; Amiga'da sadece 32 renklik palet için yer ayrılmış. Kısaca kullanılabilen bu 6 bitin sadece 5 'i paletli sistemde kullanılıyor. 6. bit Extra Half Bright adı verilen bir paletli sistemde kullanılıyor. Bu sistemde 64 renk elde edebiliyorsunuz. Sistemin mantığı şu: İlk 32 renk normal olarak değerlendiriliyor. Eğer 6. bit kullanılırsa, o noktadaki renk 5, bitli olanının yarı değerini alıyor. Onun için paletin ikinci 32 rengi, ilk 32 rengin yarı koyuluğunda oluyor. Bu yüzden bu moda Extra Half Bright (Ekstra yarı parlak) adı veriliyor. 6 bit kullanan bir mod daha var ki, o da HAM modu.

HAM, gerçekten son derece zekice düşünülmüş bir sistem. Bu sistemde altı biti birden kullanıyoruz. Yani ekranın her noktası hafızada 6 bit yer kaplıyor. Ve bu altı bit ile o noktanın rengi belirleniyor. Bildiğiniz gibi, HAM modunda 4096 rengi aynı anda görmek mümkün. Oysa 4096 renk için Palet kullansak, 12 bit kullanılması gerekecekti, işte HAM modunun sun. HAM modunda 16 renklik bir palet bulunuyor (4 bit gerekli). Toplam 6 bitimiz var, bunlardan ilk dördü O'dan 15'e kadar bir değer bildiriyor: sona kalan ikisi içinse 4 ihtimal var:

00 .01 . 10. II

İşte bu dört ihtimal son derece önemli. Eğer bu iki bit;

0 ise: O zaman ilk dört bitin belirlediği palet rengi kullanılıyor.

1 ise: O zaman bulunulan noktanın bir solundaki noktanın renk değeri aynen alınıyor ve sadece kırmızı değeri ilk dört bit ile verilen değere getiriliyor.

10 ise: Bir soldaki renk değeri alınarak sadece yeşil değeri ilk 4 bitteki değer ile değiştiriliyor.

ll ise: Bir soldaki renk değeri aynen alınıyor, sadece mavi değeri 4 bitte belirtilen sayı ile değiştiriliyor.

(Hatırlatma: Amiga'da renk bileşenleri 16 değişik değer alabilir. 4 bitliktir.)

Hemen örnek verelim

0110 00 6 numaralı renk kullanılacak

0011 01 Soldaki renk aynen alınacak, ancak kırmızı bileşeni 3 yapılacak

İlli 11 Soldaki renk aynen alınacak, ama mavi bileşeni 15 yapılacak.

Dikkat edin, bu yöntemin kötülüğü, birden tazla bileşeni farklı renklerin, yanyana gelmesini engelliyor.

Diyelim ki en soldaki rengimiz siyah ve siyah palette 5 numaralı renk olarak tanımlanmış, biz bunun yanına beyaz nokta koymak istiyoruz, hafıza nasıl gözükecek?

0101 00

İlk olarak bu var. Paletten 5 numaralı renk gelsin diyor, diyelim ki bu siyah olsun.

İlli 01

Şimdi ikinci noktadayız. Soldaki rengi aynen aldık. Siyah rengimiz var. Şimdi bunun kırmızı bileşenini 15 yaptık. Ne oldu? Bu noktada Cart kırmızı bir renk.

1.111 10

Üçüncü adımda, soldaki cart kırmızı rengi aldık ve bu sefer yeşil bileşenini artırdık ve ara bir rengimiz oldu. Sarı gibi bir renk.

1111 II

Son adımda ise, ara rengi aldık ve mavisini de 15 yaptık, artık elimizde net beyaz var.

Çok aykırı bir örnek verdik ashnda.Eğer akıl edip beyazı da palete alsaydık, bu kadar uğraşmamıza gerek kalmazdı. Dikkat ederseniz. HAM ile ideal resim yaratmak için birçok şeye dikkat etmek gerekiyor, bu yüzden HAM kullanan programlar daha yavaş olur ve çizimleri her zaman istenen sonucu vermez, gölgeler kalır. Program teknikleri ilerledikçe, bu negatif etki neredeyse tamamen ortadan kalkmaya başladı.

İsterseniz hemen bir örnek alalım. Bu arada ör-

HAM ve BASIC

neğimiz yine son derece sevdiğim bir kitaptan alınma: Amir. R. Amir isimli vatandaşın yazdığı aslı Almanca olan ve Commodore kitapları arasında bulunan Proffesional Arbeiten mit BASİC isimli Kitap.Bu kitabı yurtdışında da uzun süredir göremiyorum, fiyatı ise 80 mark civarında.

```
  DECLARE FUNCTION AllocRemember& LIBRARY
  DECLARE FUNCTION OpenScreen& LIBRARY
  LIBRARY " -.bmaps/intuition.library"
  LIBRARY " :bmaps/graphics.library"

DEFINT a-z
HAMScreen      ■Hold-and-Modify Modus", Scrn&
ViewPort&=Scrn&+44
RastPort&=Scrn&+84
SetRGB4& ViewPort&,0,0,0,0
ModusUO : Modus2=16 : Modus3=32

  Basla:
  Modusl=Modusl+16 : IF Modusl>48 THEN Modusl=16
  Modus2=Modus2+16 : IF Modus2>48 THEN Modus2=16
  Modus3=Modus3+16 : IF Modus3>48 THEN !VIodus3=16'
  FOR R=0 TO 15
  XPos=S0+(R MOD 4)*58
  YPos=23+INT(R/4)*56
  FOR y=YPos TO YPos+15
  RY=(y-YPos)*3+YPos
  SetAPen& RastPort&,Modusl+R
  RectFillft      RastPort&,XPos-2,RY,XPos-2,RY+3
  SetAPen& RastPort&,Modus2+y-YPos
  RectFill&       RastPort&,XPos-l,RY,XPos-l,RY+3
  FOR x=XPos TO XPos+lS
  IF INKEY$=CHR$(27) THEN Ende
  RX=(x-XPos)*3+XPos
  RY=(y-YPos)*3+YPos
  SetAPen& RastPort&,Modus3+x-XPos
  RectFill&RastPort&,RX,RY,RX+3,RY+3
  NEXT x
  NEXTy
  NEXTR
  WHILE INKEY$="" : WEND
  SetAPen& RastPort&,0
  RectFill& RastPort&,0,12,320,256
  GOTO Basla

  Ende:
  CloseScreen& Scrn&
  LIBRARY CLOSE
  END

SUB HAMScreen (Titel$,ScreenPointer&) STATIC
Titel$=Titel$+CHR$(0)
TitelAdr&=SADD(Titel$)
RAMTyp&=2+65536&
  Remember&=0
  RememberKey&=VARPTR(Remember&)
  Memory&=AHocRemember& (RememberKey&,32&,RAMTyp&)
  DJ Memory&=0 THEN
  FreeRemember& RememberKey&,-l : EXIT SUB
  END IF

  NewScreenStruktur:
  POKEW Memory&,0          ' X Koordinatı
  POKEW Memory&+2,0        ' Y Koordinatı
  POKEW Memory&+4,320      ' Eni
  POKEW Memory&+6,256      ' Boyu
  POKEW Memory&+8,6        ' Derinliği
  POKE Memory&+10,0        ' Yazı rengi
  POKE Memory &+11,1       'Arka rengi
  POKEW Memory&+12,2048    ' HAM
  POKEW Memory&+14,15      ' Ekran tipi
  POKEL Memory&+16,0       ' Font için Ptr
POKEL Memory&+20,TitelAdr&  ' İsim için Ptr
POKEL Memory&+24,0       ' Gadget için Ptr
POKEL Memory&+28,0    ' Bitmapler için Ptr

  ScreenPointer&=OpenScreen& (Memory&)
  FreeRemember& RememberKey&,-l
  END SUB
```

Evet, Basic'e pek az benzeyen bu program biraz gelişmiş tekniklerle dolu. Herşeyden önce yine külliyetli derecede Library kullanımı istiyor. Dahası ismi HAMSCREEN olan bir alt progrogram kullanıyor. Üstüne üstlük, tüm ekran parametrelerini ve çizimleri Poke'larla hallediyoruz.

Sırayla değinelim. İlk olarak alt program. Bu son derece basit. Alt program, sık kullanılan ve bütünlüğü olan program kısımlarını bir araya toplamaktan ibaret. Gosub emri ile arasındaki önemli fark, kullanılan değişken değişimi. Sadece gönderilen değişkenler Sub ismini alan program kısmı içinde kullanılıp etkileniyor. Peki diyeceksiniz burada HAMSCREEN sadece bir kere kullanılıyor, neden SUB yapılmış. Yazarın amacı, kullanıcıların bu SUB bölümünü kendi programlarına ekleyerek kullanabilmelerini sağlamak. Dikkat edin, başla diye isimlendirilen kısma gelindiğinde, elinizde Basic'ten kullanılabilen bir HAM ekran olacak. Ne var ki, bu ekrana normal çizim komutları ile erişmek mümkün değil. Bu yüzden library komutları kullanılıyor.

Bu programı yazmakta amacımız, aslında size programın tüm detaylarını anlatmak değil; sadece değişik ve renkli bir örnek vermek. Basla ile adlandırdığım kısımda son derece sevimli bir şekilde ekrana kutucuklar çiziliyor, matematikle ilgilenenlerin hoşlanacağından eminim.

Gelecek ay bana gelen soruların tümünü cevaplayacağım. O zamana dek hoşçakalın.

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi